平成２年３月１日発行（毎月１回１日発行）第８巻　第３号　通巻76号　昭和59年２月６日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

特集 コンストラクション天国

■吉田建設をはじめとして、吉田工務店、すご八などのコンストラクションツールで作成した応募作品の中から、とくに優秀な作品を大紹介してしまうのだっ!!

読者が選ぶ
BHS大賞発表!
ベストヒットソフトウエアは!?

SONY

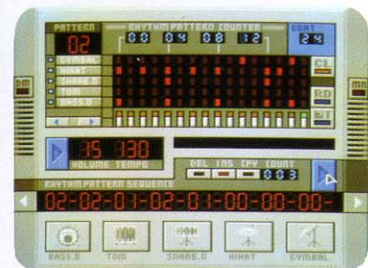
(ヤサシイ。

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

(みんなにスゴイ。

タノシイ。)

【アニメだ。】

ボクは葉っぱでアニメができる。

はら はら はら

はら はら はら

はら はら はら

はら はら はら

はら はら はら

はら はら はら

アニメってたのしい

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水…ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード…SIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

…ディスクがついた

クリエイティブパソコンF1 XV

…-F1XV 標準価格69,800円(税別)

MSX2+ 新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

CONTENTS

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　版/宮田　英樹

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
↑	1	—	ディスクステーション1月号
↑	2	—	サーク
↑	3	—	スペースマンボウ
	4	4	ワンダラーズ フロム イース
	5	12	維新の嵐
↑	6	—	アークスII
	7	6	ピーチアップ創刊号
	8	28	ピンクソックス
	9	14	テトリス
	10	13	信長の野望・戦国群雄伝
	11	1	ディスクステーションスペシャルクリスマス
↑	12	—	ファイナルファンタジー
	13	5	銀河英雄伝説
	14	2	プロ野球 ファミリースタジアム
↑	15	—	PLAYBALL III
	16	10	激突ペナントレース2
	17	8	水滸伝・天命の誓い
	18	3	アレスタ2
↑	19	—	銀河英雄伝説 パワーアップ&シナリオ
	20	20	シンセサウルスVer.2.0

ディスクステーションが、また1位になった。ピーチアップ創刊号といいピンクソックスといい、ディスクマガジン形式のソフトの実力には目を見張るものがある。サーク、スペースマンボウ、アークスIIと、みなさんの期待のソフトもがんばっている。さて、来月はどうなるか楽しみ。ドンドン応援してくれ！

ジャンル

アクション　ロールプレイング　アドベンチャー　シミュレーション　パズル　アプリケーション　テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年12月5日から1990年1月5日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	2900円		7430
マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円		5260
コナミ	MSX2	メガROM	6800円		4650
日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円		3120
光栄	MSX2	メガROM	11800円		3050
ウルフ・チーム	MSX2	2DD	8800円		2900
もものきはうす	MSX2	2DD	3800円		2520
ウェンディマガジン	MSX2	2DD	2800円		2250
BPS	MSX2	2DD	6800円		2200
光栄	MSX2	2DD メガROM	9800 11800円		2110
コンパイル	MSX2	2DD	3880円		2090
マイクロキャビン	MSX2	2DD	7800円		1520
ボーステック	MSX2	2DD	8800円		1410
ナムコ	MSX2	メガROM	7800円		1290
ソニー	MSX2	2DD	7800円		1250
コナミ	MSX2	メガROM	6300円		1230
光栄	MSX2	2DD	9800円		1220
コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1200
ボーステック	MSX2	2DD	4800円		910
BIT²	MSX2	2DD	7800円		840

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	7	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ
	22	15	倉庫番パーフェクト	マイクロキャビン
	23	19	グラムキャッツ	ドット企画
⇧	24	—	神の聖都	スタジオ・パンサー
⇧	25	—	サウルスランチ	BIT²
⇧	26	—	カオスエンジェルス	アスキー
⇧	27	—	野球道	日本クリエイト
	28	24	SUPER大戦略	マイクロキャビン
	29	10	ファイアーホーク	ゲームアーツ
	30	25	クリムゾンII	クリスタルソフト

TOP5

1 ディスクステーション1月号

●アプリケーション ●コンパイル

なんとこの号で創刊1周年となった『ディスクステーション』の第8号だ。もう1年も経っていたのかあ。その間、低価格で常におもしろい内容を提供してくれたありがたーいソフトなのだ。この号では創刊1周年記念として、シングルCDのおまけ付きというのもうれしい。内容のほうは、人気のサムシリーズの最終回や、連載第2回目の『ブラスターバーン』、そしてもうすっかりおなじみのBGVなど、いつも以上の充実ぶり。元祖ディスクマガジンの名誉にかけても、このままずっと1位を独走するぐらいの勢いを保ってほしいね。

2 サーク

●ロールプレイング ●マイクロキャビン

すごいっ。いきなり2位に登場した『サーク』は、噂どおりの傑作だった。イベントがほどよく組み込まれ、全体的に難易度のバランスがとれているのが魅力といえるようだが、まあとにかく理屈抜きにおもしろいのである。2部構成で作られているのも、飽きさせない理由のひとつかもしれないね。また、なんといってもこのゲーム、BGMがすばらしい。その場面にかなった美しいサウンドを聴きながらプレイしていると、すっかり感情移入してしまうのだ。申し分ないといっても過言ではないサークの人気は、当分続きそうな気配だ。

3 スペースマンボウ

●アクション ●コナミ

『スペースマンボウ』をプレイしていない人は、まだまだ真のシューティングマニアとは呼べない。そうハッキリと言い切れるほど、このゲームには斬新で画期的なシステムが採用されているのだ。これまでのパワーアップ型シューティングゲームは、一度やられてしまったらなかなか立ち直れないものが多かった。でも、スペースマンボウなら大丈夫。通常弾の威力はそのままなので、どこからでも復活することができちゃうのだ。シューティングゲームの未来の姿を暗示する、新時代のゲームだといえよう。

今月の注目ソフト

6位 アークスII

あの『アークス』の続編がいきなり6位にランクイン！ 今回は前作から10年後の世界が舞台になっていて、成長したピクトと仲間たちとの冒険を描いたRPGになっている。今回も経験値のない成長システムなど、斬新なアイデアでいっぱいの一作だ。

TAKERU TOP10

今月の1位は、先月から引き続き『野球道』が獲得した。野球ゲームのジャンルといえばアクションが主流。こういう状況の中で野球道がシミュレーションゲームだということがとてもユニークな存在である。2位は、『アルゴウォーズ』だ。自分で企画設計したロボットを格闘させるゲーム。ひとりで遊ぶより、友だちの作ったロボットと戦わせよう。するといっそうエキサイトするはずだぞ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	野球道	日本クリエイト	MSX2	7700円(3.5D)
2	アルゴウォーズ	MSXマガジン	MSX2	4000円(3.5D)
3	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4500円(3.5D)
4	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)
5	天九牌special桃源の宴	スタジオパンサー	MSX2	3600円(3.5D)
6	LASER FIGHT	ログインソフト	MSX	2000円(3.5D)
7	パワフルまあじゃん2データ集Vol.2雅子ちゃん組	デービーソフト	MSX2	2600円(3.5D)
8	シミュレーションだよ全員集合!	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
9	ディスクステーション4号	コンパイル	MSX2	2000円(3.5D)
10	T&Eマガジンディスクスペシャルvol.2	T&Eソフト	MSX2	2600円(3.5D)

●1月9日現在

4 ワンダラーズ フロムイース

●ロールプレイング ●日本ファルコム

よーし、今月も『ワンダラーズ フロム イース』が4位の座を守ったぞ。上位がほとんど入れ替わったのにしっかりとトップ5に入っているのを考えると、これはかなりリッパな成績といえるでしょう。でも、イースの人気ってのは本当に根強いものがあるよね。今月発表のBHS大賞を『イースⅡ』が2年連続で受賞したことからもわかるように、ユーザーからも圧倒的な支持を得ているわけだ。もちろんイースファンを自称するキミなら、このイースⅢもプレイしているはず。ほとんどのシーンで使われている多重スクロールにはホント脱帽です。

5 維新の嵐

●シミュレーション ●光栄

幕末維新に生きた坂本龍馬や西郷隆盛、勝海舟といった人物になりかわり、自分の信じる思想を世に広め、日本統一を目指していくシミュレーションゲームだ。いままでの光栄のゲームのように、たんに武力だけをふるっても、日本統一は夢のまた夢。思想という新たな武器をうまく使いこなさないといけないのだ。

相手を説得することによって仲間を増やしていくという、みょうになまなましいシステムだけに、主人公になりきって遊んでいる人も多いかもね。定評のある光栄のゲームだけに、来月も上位にくい込むこと間違いなしだろうね。

読者の選ぶ TOP20

読者のみなさんどうもありがとう。来月から新しく、また、『読者の選ぶTOP20』の集計がはじまります。アンケートはがきには、今までに発売されているソフトの中から1本だけを選び、ゲーム名がハッキリわかるように書いてくださいね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	1075
2	2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	711
3	5	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	661
4	3	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	643
5	4	スナッチャー	コナミ	615
6	9	激突ペナントレース2	コナミ	491
7	12	ワンダラーズ フロムイース	日本ファルコム	465
8	8	テトリス	BPS	453
9	6	三國志	光栄	450
10	7	ハイドライド3	T&Eソフト	443
11	10	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	370
12	11	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	256
13	14	カオスエンジェルス	アスキー	217
14	13	信長の野望・全国版	光栄	205
15	15	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	169
16	16	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	165
16	17	マスターオブモンスターズ	システムソフト	165
18	18	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	152
19	19	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	145
20	─	水滸伝	光栄	141

●1月9日現在

調査協力店リスト

北海道

- ラルズプラザパソコンランド ☎011-221-8221
- デービーソフト ☎011-222-1088
- 九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
- 光洋無線電機EYE'S ☎011-222-5454
- パソコンショップハドソン ☎011-205-1590

東北

- 庄子デンキコンピュータ中央 ☎022-224-5591
- デンコードーDaC仙台本店 ☎022-261-8111
- デンコードーDaC仙台東口店 ☎022-291-4744

東京

- サトームセンパソコンランド ☎03-251-1464
- コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
- ヤマギワ テクニカ店 ☎03-253-0121
- ラオックス 中央店 ☎03-253-1341
- 第一家電ableパソコンシティ ☎03-253-4191
- 真光無線 ☎03-255-0450
- 石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
- 富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
- マイコンショップPULSE ☎03-255-9785
- マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
- ソフトクリエイト渋谷本店 ☎03-486-6541
- J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
- 池袋WAVE ☎03-5992-8627
- J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
- ムラウチ八王子 ☎0426-42-6211
- J&P 町田店 ☎0427-23-1313
- まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

- パソコンランド21太田店 ☎0276-45-0721
- パソコンランド21高崎店 ☎0273-26-5221
- パソコンランド21前橋店 ☎0272-21-2721
- ICコスモランド あざみ野店 ☎045-901-1901
- 鎌倉書店 ☎0467-46-2619
- 多田屋サンピア店 ☎0475-52-5561
- 西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム ☎048-642-0111
- 西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
- ボンベルタ上尾 ☎048-773-8711
- ラオックス志木店 ☎0484-74-9041

中部

- 真電本店 ☎025-243-6500
- PiC ☎025-243-5135
- 三洋堂パソコンショップΣ ☎052-251-8334
- カトー無線本店 ☎052-264-1534
- 九十九電機名古屋1号店 ☎052-263-1681
- パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
- すみやパソコンアイランド ☎0542-55-8819
- うつのみや片町店マイコンコーナー ☎0762-21-6136

大阪

- ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
- マイコンショップCSK ☎06-345-3351
- J&P阪急三番街店 ☎06-374-3311
- 上新電機あびこ店 ☎06-607-0950
- ニノミヤエレランド ☎06-632-2038
- プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
- ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
- J&Pテクノランド ☎06-634-1211
- 上新電機日本橋5ばん館 ☎06-634-1151
- J&Pメディアランド ☎06-634-1511
- 上新電機日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
- 上新電機日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
- 上新電機日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
- 上新電機日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
- NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
- J&P千里中央店 ☎06-834-4141
- 上新電機泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
- ニノミヤムセン阪和店 ☎0724-26-2038
- 上新電機きしわだ店 ☎0724-37-1021
- 上新電機いばらき店 ☎0726-32-8741
- J&Pくずは店 ☎0720-56-7295
- J&P高槻店 ☎0726-85-1212
- 上新電機せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
- 上新電機いけだ店 ☎0727-51-2321

近畿

- 上新電機わかやま店 ☎0734-25-1414
- ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店 ☎0734-23-6336
- J&P和歌山店 ☎0734-28-1441
- 上新電機やぎ店 ☎07442-4-1151
- 上新電機たわらもと店 ☎07443-3-4041
- J&P京都寺町店 ☎075-341-3571
- パレックスパソコン売場 ☎078-391-7911
- 三宮セイデンC-SPACE ☎078-391-8171
- J&P姫路店 ☎0792-22-1221
- 上新電機にしのみや店 ☎0798-71-1171

中国・四国

- ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
- 紀伊国屋書店岡山店 ☎0862-32-3411

九州

- カホマイコンセンター ☎092-714-5155
- ベストマイコン福岡店 ☎092-781-7131
- トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
- ダイエー宮崎店 ☎0985-51-3166

MSX MAGAZINE
BHS
AWARD・1989

MSXマガジン
BHS大賞発表
ベストヒット・ソフトウエア

大賞は2年連続のイースⅡ

じゃーん、今年のBHS大賞に輝いたのは『イースⅡ』！　そう、そうなのです。昨年に引き続き、２年連続の受賞となったわけです。しかも２位以下を大きく離しての１位ときたもんだ。そのほか編集部員がウンウンうなって、ジャンル別、部門別の賞、そして特別賞を決定。キミの予想はどこまで当たっていたかなあ？

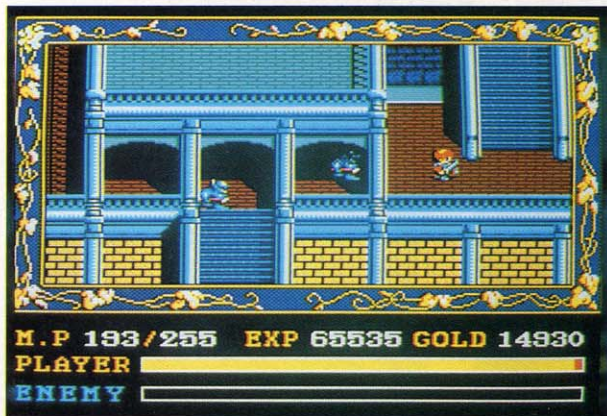
人気の持続が勝因です

昨年からスタートしたMSXマガジンBHS大賞。さーて、今年はどのソフトが大賞を獲得するか、と予想していた読者のみなさんもいるかと思いますが、その座に輝いたのは昨年と同様『イースⅡ』。なんと２年連続の大賞となったわけです。すごいなあ。人気が２年に亘って持続しているってことでしょ。ほかのソフトもかなり票をのばしつつあるけれど、爆発的人気だったイースⅡには追いつくことができなかったようです。

さて、２位以下を見ていくと、ジャンル的にも人気の高かったシミュレーション勢の『スーパー大戦略』『信長の野望・戦国群雄伝』が２位と３位を占め、昨年のBHS大賞発表のあたりから票をのばしていた『ラスト・ハルマゲドン』と『スナッチャー』がそれに続いています。いやー、たしかにみんな大人気だったソフトばかり。納得できる結果ですなあ。

さて、そのほかの賞ですが、昨年は賞がやたらと多かったという反省のもと、今年はギュっと絞り込んでみました。ジャンル別と部門別の賞だけでもよかったのですが、各賞の最終候補になったものの賞を逃してしまったソフトの中から編集部員がどーしてもこれだけには、という４本に特別賞を贈ることにしました。それにしても今年は狭き門でしたねー。

受賞されたソフトハウスのみなさん、おめでとうございます。また素晴らしいソフトをたくさん作っていってください。そして読者のみなさん、来年のBHS大賞の投票はもう始まっているのです。大好きなソフトを応援しましょー！

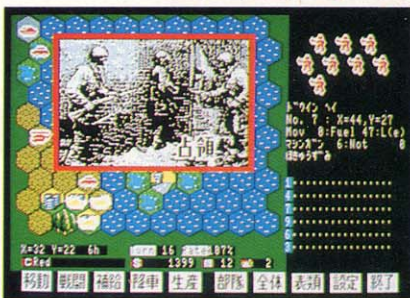
1 イースII 日本ファルコム

ソフトウエアハウスからのコメント

みなさんの応援のおかげで2年連続の大賞をいただけることになりました。本当にありがとうございます。『イースIII』も勢いに乗って票をのばしていると聞き、たいへんうれしく思っています。今後もよろしくお願いいたします。（井上氏談）

読者が選ぶTOP20

	ソフト名	メーカー名	得票数
1	イースII	日本ファルコム	1075
2	SUPER大戦略	マイクロキャビン	711
3	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	661
4	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	643
5	スナッチャー	コナミ	615
6	激突ペナントレース2	コナミ	491
7	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	465
8	テトリス	BPS	453
9	三國志	光栄	450
10	ハイドライド3	T&Eソフト	443
11	ゴーファーの野望 EPISODEII	コナミ	370
12	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	256
13	カオスエンジェルス	アスキー	217
14	信長の野望・全国版	光栄	205
15	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	169
16	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	165
17	マスターオブモンスターズ	システムソフト	165
18	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	152
19	ドラゴンクエストII	エニックス	145
20	水滸伝	光栄	141

●1月9日現在

2 SUPER大戦略 マイクロキャビン

ソフトウエアハウスからのコメント

やった！ ホントにうれしいですねえ。"賞"ってものに不慣れなのでジーンときちゃってます。そう、来年は完全オリジナルソフトで賞をとりたいですね。（大津氏談）

3 信長の野望・戦国群雄伝 光栄

ソフトウエアハウスからのコメント

感激です。光栄の定番である信長シリーズが支持されているということは、たいへんな励みになります。これからもよりよい作品を作っていきます。（松井氏談）

4 ラスト・ハルマゲドン ブレイングレイ

ソフトウエアハウスからのコメント

あーっ、ありがとうございます。長期に亘ってご愛好いただき、たいへんうれしく思います。1年半ぶりですが、新作も準備中ですので期待していてください。（松本氏談）

5 スナッチャー コナミ

ソフトウエアハウスからのコメント

ありがとうございます。もうすぐRPG版の『SDスナッチャー』も完成します。続編ではないけれど、こちらも応援してください。よろしくお願いいたします。（池田氏談）

MSX MAGAZINE

BHS AWARD・1989

ジャンル別

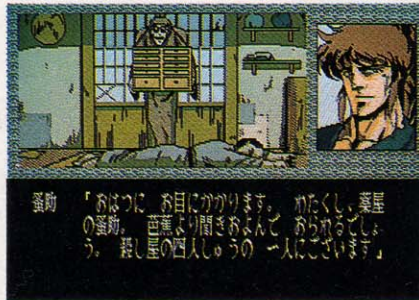
さて、ここで発表するのはゲームのジャンル別に最も優れていたソフトに贈る賞。昨年のようにジャンルを細分化するのはやめ、5つのジャンルに絞ることになった。そのためロールプレイングでは意見が大きく分かれたのだ。ふうっ。しかし結果はご覧のとおり。やはり落ち着くところに落ち着いたってところかな。シューティングだけは最後まで意見がまとまらず、結局、2本に贈られることになった。

ロールプレイング賞

サーク

マイクロキャビン

経験値の上がり方やイベントの頻度などのバランスがいいよね。ボスキャラがやけに個性的で、飽きがこないのがうれしい。

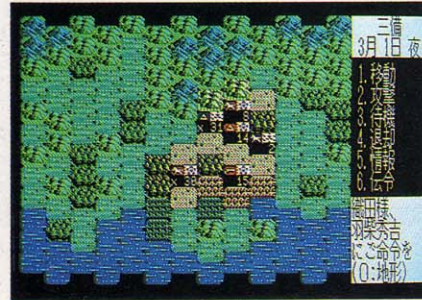
アドベンチャー賞

首斬り館

BIT²

会話もストーリーもテンポがいいっ！　危険にさらされてもギャグを忘れないというあたりには、大笑いさせていただきました。

シミュレーション賞

信長の野望・戦国群雄伝

光栄

自分の政策が成功して国も栄え、戦争で采配を振り……と、うまくいったらこれほどハマってしまうソフトはないよね。

アクション賞

激突ペナントレース2

コナミ

やはり、前作と比較してゲーム性がぐーんと上がったのが勝因でしょう。スピードも速くなったし、全方向スクロールも実現！

シューティング賞

スペースマンボウ

コナミ

ひたすら難易度が高いと、楽しめる人が限定されてきちゃうよね。その点、これはだれでも楽しめるし、出来もよかった。

アレスタ2

コンパイル

前作と比較してみると、かなりハデになったというイメージの『アレスタ2』。全体的なバランスも非常にいいと、評判も高い。

部門別

部門別の賞も、焦点をぐっと絞りこんで、サウンド、グラフィック、アプリケーションの3つの賞になった。昨年は9つだったもんね。

Mマガ編集部員といっても2〜3人で選んだわけじゃない。とくに賞を絞り込むと、あのソフトよりこっちのほうが、いや、それよりこれは……と、どうしても意見が分かれることになる。その結果、選ばれたのはこの3本のソフトだあっ。

サウンド賞

サーク

マイクロキャビン

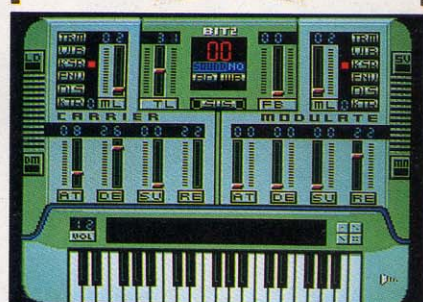
サウンド賞は迷わず『サーク』に。みんな耳に残る曲ばかりだよね。とくに、ボスキャラ登場のときなんか、迫力があったなあ。

グラフィック賞

ワンダラーズフロム イース

日本ファルコム

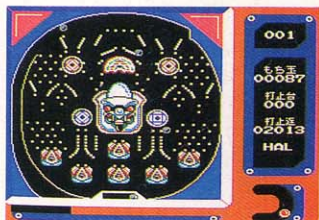
先に発売された他機種に比べたら断然きれい。そりゃ、256色をうまく使っての移植だもんね。さすが、というべきかな。

アプリケーション賞

シンセサウルスVer.2.0

BIT²

操作性の良さには心から拍手を送ります。機能がとても充実しているあたりは、他をよせつけない仕上がりになっている。

特別賞

ジャンル別、部門別の賞を決定する際に候補にあがりながら、残念ながら賞を逃してしまったソフトもたくさんある。その中から、何かしらの賞を贈らずにはいられない素晴らしいソフト4本に、Mマガ編集部からの特別賞を贈ります。そういえば、この特別賞に輝いたソフトに関しては、編集部でもいろいろな人が遊んでいる姿を見た記憶が……。これからもそういうソフトがたくさん登場しますよーに。

パチプロ伝説

HAL研究所

うーん、玉の動きがリアル。ギャンブルゲームってゲームソフトにしにくいんだけど、独特の演出のおかげで楽しいソフトなった。

幽霊君

システムサコム

画面を一見すると地味に見えてしまうが、遊んでみるとと一ってもおもしろい。アクション性も高く、編集部でも人気が高かったな。

カオスエンジェルス

アスキー

硬派なイメージの3Dダンジョンに、お色気が加わって大人気となってしまった。エッチなところをべつにしてもおもしろい……よね。

ディガンの魔石

アーテック

アドベンチャー要素が高いので、感情移入がしやすい。経験値はないし、通常のRPGとはちょっと違っているのが特徴だったね。

NEW SOFT

このコーナーでは、とびっきりいきのいいニューソフトをみなさまにお届けしています。

シミュレーションとロールプレイングゲームが合体!!

ロボクラッシュ

近未来を舞台としたロボットどうしの戦闘シミュレーションゲーム、それが『ロボクラッシュ』だ。このゲームは今までにはなかったタイプのシステムが売り。基本はシミュレーションなんだけど、RPGの要素が取り込まれているのだ。こいつはなかなか新鮮だぞ。

現代戦略シミュレーションの最高峰である『大戦略』シリーズを生み出したシステムソフト（MSX版の移植、販売はマイクロキャビン）が新しいタイプのシミュレーションゲームを制作した。それがこの『ロボクラッシュ』である。

このゲームには今までのシミュレーションにはなかった要素が加えられている。その要素というのは、戦闘に勝つとお金が貰えるということと、会話をして情報を集めるということだ。そう、これはいわゆるRPG基本システムの3本柱のふたつなのである。つまり、ロボクラッシュはRPG的なシミュレーションゲームというわけだ。ところで、もうひとつの柱はなにかというと、戦闘で経験を積みレベルアップすることなのだが、この要素もやや違うかたちで取り入れられている。そのことについてはあとで詳しく紹介することにして、まずはこのゲームの設定について話をしよう。

舞台は未来の地球、もしくは高度に文明が発達しているどこかの惑星。いずれにせよ、ここではロボットというものが、ごくありふれた存在として人々の暮らしに溶け込んでいる、そんな時代の話である。現代のエンジニアリングテクノロジーがカーレースによって磨かれているように、この惑星ではロボットどうしの戦闘競技が頻繁に行なわれていた。この競技をロボクラッシュといい、試合は厳格なルールのもとで公平に行なわれ、勝者は〝名誉〟という何にも勝る最高の栄冠を手に入れることができた。しかし、光あるところに必ず闇があるように、非公認の戦闘競技もまた存在するのだった。危険な武器の使用も許されたルール無用のストリートファイト、名誉も栄光もなく、あるのはただ、両者に賭けられる多額の金だけであった。そして今日、キミは長年の夢であった、ロボクラッシュのノービスクラスライセンスを受け取った。栄光への期待に胸を膨らませているキミに、これからどんな苦難が待ち受けているか、わかるはずもなかった……。

だいたいどんなゲームかわかってもらえただろうか？　ロボクラッシュは基本的にロボットどうしの戦闘中心のゲームだけど、他にもやらなくてはならないことは山ほどある。まず、自分のロボットの強化だ。ものが機械だけに、ただ戦闘を繰り返していても強くなるというものではない、強いロボットにしようと思ったら、金を貯めていいパーツをそろえてやらなくてはいけないのだ。その金だっ

ななめ見おろし型のマップが渋い！

ゲームのイメージというものは些細なことで著しく変わってしまうものである。このゲームでは屋外の移動シーンをななめ上から見おろした感じで表現している。この菱形の地形がなんともサイバーなイメージをかもし出しているのだ。

このへんがRPG

何度も言うようだが、このゲームはRPG要素を多分に含んだシミュレーションなのだ。本文と重複するところもあるが、そのRPG要素について詳しく説明しよう。

このゲームはロボットどうしの戦闘シミュレーションであるが、今までにあったもののように、ユニットを現代兵器からロボットに置きかえたものではなく、1対1の戦闘物なのだ。そしてゲームの目的は最強のロボットを倒すことであるから、当然自分のロボットも強化していく必要があるわけだ。そのためにはいいパーツを買わなくてはいけない。それには金がいる。というわけで、金を稼ぐ必要があるわけだが、この方法がRPGそのものなのである。マップ上を歩き回り、遭遇したロボットと戦い、倒す。で、そいつから金を奪い取るわけだ。負ければ……。ま、あまりいい結果にはならないだろう。

さらに、遭遇したロボットと会話することもできる。これによって強敵の弱点、秘密の禁止武器のありかなどの情報を入手するのである。

また、戦闘に勝ち続ければひとつ上のランクに進むことができる。RPGでいうところのクラスチェンジってやつだ。

⬆ロボットと遭遇した！　あいさつして去るか、それとも戦うか？

⬆値段が高ければいいわけじゃないのがシミュレーションらしいところ。

このへんがSLG

RPG要素はあるものの基本的にこのゲームは、やっぱりシミュレーションなのである。今度はシミュレーション要素について話をしよう。

ゲームの流れは完全にRPGのパターンを踏襲しているのに、やはりこのゲームはシミュレーションなのだ、と感じるのはゲーム中に登場するたくさんの"数字"のせいなのである。RPGだと、とにかく高級な武器、値段の高い防具を身につけていればそれだけでどんな敵にも勝てる。強さや、す速さなどの数字をことさら気にかける必要はないだろう。だが、このゲームはそうではない。対戦相手によって、武器や防具のセッティングを変えなくてはいけないのだ。さらに、重量制限や燃費なども悩みの種だ。当然、それにあった戦闘アルゴリズムの設定も探し出さなくてはならない。とにかく、つねにいろんな数字とにらめっこして最良のセッティングをしないと敵ロボットに勝つことは難しい。もちろん、この作業は試行錯誤の繰り返しとなるはずだ。このへんが決定的にRPGとは異なる感覚なのである。セッティングが終われば、あとは自動的に勝敗が決定する。これもシミュレーション的だ。

⬆1体のロボットとはいえ、これだけの部品を調整しなくてはならない。

⬆戦闘シーンはこんな感じになる。始まったら、手出しは一切できない。

て試合に勝たなくては貰えないし、ノービスクラスの賞金などたかが知れている。危険は大きいが、ストリートファイトで荒稼ぎしなくてはならないこともあるだろう。そしてまた、誰かと話をして強敵の弱点などの情報を得ることも必要になってくる。そうして自分のロボットを強くしていき、この惑星で最強のロボットを倒し、Aクラスのチャンピオンになることがキミの最終目標だ。

シミュレーションにRPGの要素を取り入れたこのゲーム、発売は他機種に先行して3月の予定だ。それまでもうしばらく待っていてくれ！

シミュレーション
- ■システムソフト
- ■MSX2・2DD
- ■3月発売
- ■価格7800円[税別]

戦闘はロボットにすべておまかせ!!

行動パターン

ロボットの行動パターンの特徴、つまり性格のようなものを設定するグラフだ。移動中心型のもの、あまり動かず積極的に攻撃するものなど調整次第でいろんなタイプのものが作れるのだ。

攻撃目標

相手のどこを狙って攻撃するかを設定するグラフだ。腕を狙って攻撃力を落とさせるもよし、足を破壊して動きをストップさせるもよし、すべてはキミの作戦次第といったところだ。

さて、最後にこのゲームのメインモードである戦闘シーンについて説明していこう。

戦闘は上から見おろしたフィールド上で、1対1の戦いがリアルタイムで繰り広げられるわけだが、反射神経などはとくに必要としない。なぜなら、戦闘中はロボットを操作することができないからなのである。というか、操作する必要がない。ロボットが自分で考えて、勝手に戦ってくれる。こちらができることは、声援を送ることぐらいである。

逆に言えば、戦闘前のセッティング時にすでに勝敗は決まっているということだ。だからこそ、綿密な調整が重要になってくる。戦闘アルゴリズムの設定は単純だが、奥の深いものなのである。決して侮ってはいけないぞ。試行錯誤で最高のものを探し出すのだ。

船酔いしているヒマもありません

ナビチューン

ドラゴン航海記

広大な大洋を舞台に、この冒険に選ばれた少年アクティは、ドラゴンの卵とタカのペルセスとともに旅立った。ドラゴンの教育と帆船整備に愛情を注ぎ続けましょう。

➡画面はすべて開発中のものです。

その世界はとても平和であった。大洋が広がり、そこには大小さまざまな島が浮かんでいた。人間の敵であり凶暴とされているドラゴンも、穏やかに暮らすことを覚え、ほかの動物や人間と共存していた。恐れるべきドラゴンの姿は、すでに過去のものとなっていた。そこにはベビー・ドラゴンの誕生を待つ、ひと組のドラゴン夫婦がいた。

突然の出来事であった。真っ赤に燃え上がった空から、巨大で恐ろしい姿をした魔獣が現われたのだ。オスのドラゴンは、闇からはい出してきた魔獣に戦いを挑んだ。しかし、長い間続いていた平和な日々のおかげで、ドラゴンはすっかり戦闘能力を失ってしまっていた。オスのドラゴンが倒れるのを見たメスのドラゴンは大切なベビー・ドラゴンの卵を草の間に隠し、自ら魔獣に向かって行った。しかし、勝負は決まっているようなものだった。メスのドラゴンもあっという間に戦いに破れてしまった。

そのとき、島にあった無数の火山がいっせいに大爆発を引き起こした。島の半分は海中に沈み、魔獣は熔岩とガスで作られた自然の炎の結界に閉じ込められた。これによって平和が戻ったかに思われた。しかし、そうではなかった。

ベビー・ドラゴンの卵は魔獣からも大爆発からも奇跡的に逃れ、海洋を流れていた。ベビー・ドラゴンはすでに意思を持ち、デュセイル島を目指していた。結界が解け、魔獣が目覚めてしまう前になんとか手を打たなければならないことを知っていたのである。

と、これがこの『ナビチューン』のプレストーリーだ。広い海をドンブラーと流れた卵はデュセイル島の南にたどり着く。この島にはアクティという少年がいる。このアクティが主人公であり、ドラゴンはこのアクティに魔獣退治を賭けたのである。

アクティはまだあどけなさの残る少年。島の南に卵がたどり着いたという噂を町で聞いたので、興味本意で行ってみたのだ。すると海にプカプカと浮かぶ卵から世界の危機を告げられ、卵とともに冒険の旅に出る決心をする。父親の許しをようやく得たアクティはタカのペルセスを加えて3人(?)で出発することになった。

デュセイル島にはギザというモンスターがいるけれど、ペルセスが一撃で退治してくれる。いやー、ペルセスは強いなあ。ギザを倒したときに拾った牙を売ってお金を貯め準備を整えて、やっと冒険が始まる。ストーリー関係の説明はこのへんにしておこう。このゲームにはたくさんの楽しい特徴があるのだから。

なーんと卵が漂着した!

⬆卵の噂を聞くアクティ。どーも気になるので行ってみると……。

➡卵がなにかを語りかけている。協力してくれる人がほしいって?

アクティとその仲間たち

アクティと一緒に旅をするのは、南の海で拾ったドラゴンの卵と父親からもらったタカのペルセスだ。卵がかえったら立派なドラゴンに成長するように教育しなければならない。しかし、大きくなったドラゴンは強力だぞ。

アクティ

⬅デュセイル島に父親とふたりで住む少年。負けず嫌いで勇気があり、好奇心旺盛である。じつは選ばれた少年だったのだ。

ドラゴン

⬅両親のドラゴンを魔獣に殺されてしまったが、両親の仇を討ち、世界を救うためにデュセイル島にやってきたのであった。

ペルセス

⬅アクティに同行することになったタカ。当面はすばやさ、攻撃力、体力などにおいてはもっとも優位にたつ存在である。

息子よ! がんばるのだ

まだ大人とはいえないような息子が危険な旅に出るといえば、どんな父親でも心配し、反対するだろう。アクティの父親もそうであった。しかし、息子の真剣な訴えに、結局折れてしまう。そのかわり勇敢なタカのペルセスを連れていくように言い、優しく送り出してくれた。

⬆息子が立派に育てばお父さんはうれしい。

このゲームの主人公はアクティであるけれども、最終的に魔獣を倒すことができるのはドラゴンだけなのだ。そのためには、卵からかえった子供のドラゴンをイチから教育しなければならない。アクティが火炎の吐きかたや飛行を学習するように命令し、立派なドラゴンに育てあげるってわけだ。学習は戦闘シーンでも続いている。たとえば火炎の指輪というアイテムを使ったり敵が火を吐いているのを見ることが火炎学習になったり、ペルセスや敵の飛行攻撃を見て飛行能力が上がったりもする。愛情を持って育てあげたドラゴンを見ればやっぱりうれしいし、それに戦闘においてかなり役に立ってくれる。そりゃあドラゴンだもんね。

ゲームの舞台となっているのはひたすら広がる大洋と、そこに浮かぶ島々。となると交通手段は当然ながら船である。アクティたちは、デュセイル島で手に入れた小さな帆船で島から島へと移動する。この帆船、どーもスピードが遅すぎてイライラする。ま、中古だし、仕方ないか。しかしこの帆船だって質の高い帆に換えたり、船大工に見てもらえばまだまだ捨てたもんじゃない。画面には、帆船のステータスだって表示される。ドラゴン同様、帆船にも愛情を持とう。

帆船は移動するためだけにあるのではない。移動中に停泊して魚釣りをすることができるのである。出航前に道具屋で買った釣りざおや網で魚を釣り、とりあえず船の中にあるイケスにたくわえておくのだ。釣った魚は、体力回復のために自分で食べたり、ギルドショップで売ってお金に換えたり、神殿の捧げ物にしたりと、用途はたくさんある。神殿に捧げるとご利益があるらしいし、人にあげると喜ばれることもあるのだ。

ナビチューンの世界には6つの聖印が存在する。旅の途中で神殿を見つけたら、ある特定の捧げ物をして、神々の祝福とともに聖印を受け取る。アクティはその聖印を手に入れることによって、6つのミラクル、つまり神の援助による奇跡の力を得ることができるというわけだ。これはいってみれば魔法の代わりになるようなもので、体力回復はもとより死んでしまった仲間を生き返らせたりすることもできる。このゲームには時間制限があるが、状態はそのままで時間だけを逆流させることだってできてしまうのだ。MP(マジックポイントではなくてミラクルポイントと呼んでくれっ)は神殿への捧げ物で回復できちゃうぞ。

工画堂スタジオから発売された今までのソフトを見ても予想できるように、このゲームにもかわいいキャラクターがたくさん登場する。このあたりも見どころだね。

てなわけで、いろいろな要素をあげてきたが、ゲーム開始当初は帆船の舵取り、卵が孵化してからはドラゴンの教育でちょっと苦労するかもしれない。謎解きに関しては、さほど難解ではないらしいので安心してちょーだい。

⬆デュセイル島の町のさらに北には、占い師のおじいさんが住んでいるぞ。

北の町にはお店がいっぱい

アクティの家を出て北へ向かって歩いていくと、壁に囲まれた町がある。デュセイル島の店という店は全部ここに集まっている。

しかし、旅に必要なものをそろえるとなると、お父さんからもらったお金だけじゃ足りない。ほかの島へ上陸するときに、上陸許可証を買うためにもお金は必要。デュセイル島の草むらにいるギザを倒し、その牙を売ってお金にしよう。

道具屋

⬆さすがに舞台が大洋だけあって、帆船の性能を高める新しい帆や、釣り道具、網、カンテラなどを売っている。

武器屋

⬆凶暴なモンスターを相手にするのに素手じゃねえ……。死にたくなかったらせっせとお金を貯めて、いい武器を買おう。

宿屋

⬆戦いで傷ついたり体力がなくなったら宿屋に泊まろう。1泊すれば全快するし、それほど高くもないはずだ。

ギルド

⬆体力をちょっとだけ回復させるパンはここで買おう。そのほか、モンスターを倒したときに拾った牙を換金してくれる。

道場

⬆この道場でお金を払って訓練すると強くなれる。それからじゃないと冒険なんてムリなんじゃないかなー。

いよいよ出発だあ

デュセイル島の町で準備を整え、帆船を手に入れたらやっと出発。目指すはデュセイル島の東にあるミューム島だ。中古の帆船のせいかうまく舵がとれないので、よたよたしながらの航海だっ。

上陸許可証を買ってミューム島での活動を開始しよう。ふんふん、図書館で古文書捜しのアルバイトがあるって？　ちゃんとお金ももらえるらしいし、よーし、引き受けたぞ！

⬆捜しものならまかせてくれい、とはいったものの、どこにあるのかなあ。

ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■MSX2・2DD
■発売日未定
■価格8800円[税別]

ウルフ・チームのおもちゃ箱？

あーくしゅ

ウルフ・チームが今までに出したゲームを集めた、楽しいアドベンチャーが登場したぞ。その名も『あーくしゅ』。徹底したパロディー精神に拍手を送りたい。

⬆じぇだとピクトだけでなく、懐かしいキャラたちもデフォルメされて次々に登場する。

『アークス』と思わず間違えてしまいそうなタイトルだけど、それも当然。この『あーくしゅ』は『アークス』や『アークスⅡ』など、過去に出たウルフ・チームのすべてのゲームのパロディーがつめこまれた、ちょっとおかしなコミカルタッチのアドベンチャーなのだ。

主人公は『アークス』でおなじみの"じぇだ"と"ピクト"のふたりだけど、ゲームの雰囲気に合わせてか、なんとふたりは3頭身のかわいいキャラになってしまった。とくにじぇだ（本編ではジェダだけど、このゲームではひらがなになっているのだ）は、見ているこっちが心配したくなるくらいののんびり屋。このじぇだをハラハラしながら見守るピクトと、じぇだの漫才のようなやりとりも『あーくしゅ』の魅力のひとつだ。

ストーリーはこの凸凹コンビが金竜リグ・ヴェーダに頼まれて、各時代に散らばった3本の剣を集めるためにいろんな時代を冒険するというものだ。しかし、その行く先々がじつはウルフ・チームのいろんなゲームのパロディーになっているのがミソ。このあたりは、ウルフのゲームを遊んだことのあるファンにとってはたまらない演出になっているよね。もちろん、たんなるパロディーものに終わらないようにシナリオもしっかりしているので、普通のアドベンチャーゲームとしても十分楽しめるはずだ。

全編パロディーが魅力のゲームだ

⬆『アークス』でおなじみ、酒乱のエリンも登場。

でも、もともとパロディーなんだから、何が起こるかわからないといったハプニングを楽しむぐらいの気持ちの余裕をもっておくと、このゲームが100パーセント楽しめるぞ。それにウルフ・チームのゲームだけでなく、他のゲームや小説、映画、漫画などのパロディーもところどころに散りばめられているのにも注目してほしいところだ。（「○○は＊在＊室＊中＊」なんてパロディーの元ネタ、わかる？）とにかく数え切れないほどのパロディーやギャグが入っているのだ。

ゲームシステムはシンプルなアイコン選択方式。そのなかでも、プレイヤーがとった行動をシーンごとに最大18シーンまで記憶するヒストリーリピートシステムはとっても便利なものだ。これは自分の行動が間違ったかな、と思ったときに簡単に過去に戻れる機能だ。

⬆タイトル画面。これもあるビデオゲームのタイトルのパロディ。わかるかな？

『ガウディ』にも同じシステムはあったけど、中身はまったくの別モノ。コマンドのステップ数ではなく、現在から18コ前までのシーンを縮少したセレクト画面のなかから、過去に戻りたいシーンを選び出す方式に改良されている。とっても使いやすくなっているのだ。

アドベンチャー
■ウルフ・チーム
■MSX2・2DD
■2月下旬発売
■価格6800円［税別］

出てくる出てくる、懐かしのキャラクターたち

『あーくしゅ』に登場するキャラクターたちは、すべて過去に発売されたウルフ・チームのゲームに登場したキャラばかり。つまり、このゲームをプレイするだけでウルフの歴史もわかってしまうというおトクなゲームなのだ。興味のある人は、元ネタのゲームを探してみるのもいいかもしれないぞ。元ネタを知ってこそゲームを100パーセント楽しめるってもんだしね。

⬆ウルフ・チームの記念すべきデビュー作。ステージごとのビジュアルシーンが当時としてはピカイチの出来であった。MSX版も発売されていたのは、オドロキ。

⬆ウルフが手掛けている"セイクリッド・ファンタジー・シリーズ"の第1作目。金竜や3本の剣など、『あーくしゅ』の物語のカギになるアイテムがどっさりあった。

⬆ウルフ・チームの第1弾は、ストラテジック・シミュレーションという新ジャンルだ。このころから、「ウルフのデモはすごい」というイメージができた。

日本が舞台のパズルアクション

魔宮殿

怨霊や超能力などの超常現象ものを得意とするソフトスタジオWINGから、パズルゲームが登場。弘法大師の法力と、キミの頭脳で宝玉を取り戻すのだ。巧妙に隠されたトラップを見破ることができるかな。

☗８つの魔界はどこから始めてもいいけれど、難易度順に解いていったほうがラク。

その昔、光明殿というお寺に、人々の願いをかなえてくれるという、８つのありがたい宝玉がありました。ところが、魔王ガザールがこの宝玉を８つの魔界に隠し、光明殿を魔宮殿にしてしまったのです。魔王は国中に疫病をまき散らし、人々を恐れさせていました。

人々を救うため、多くの法力者や超能力者が宝玉を求めて魔界に入りましたが、彼らは二度と外界に戻ってくることはありませんでした。世界一の法力者である弘法大師もこの事態をついに見過ごすわけにはいかなくなり、宝玉を取り戻すため、魔宮殿に入っていったのですが……。

プレイヤーはこの弘法大師となって、８つの魔界（各10面、合計80面）に隠された８つの宝玉を探し出さなくてはならない。とはいえ、簡単に宝玉が取り返せるわけではなくて、そこにたどり着くまでには魔宮殿のさまざまな仕掛けや、怪物たちをやりすごさなくてはいけないのだ。とくに各面のあちこちに配置されているブロックがクセモノで、ブロックを動かす順番をきちんと考えないとすぐに行き詰まってしまう。なかには、動かすだけでは解けない場所もあったりする。そこで必要になるのが、水色のつぼを取ることで使えるようになる法力だ。

☗法力をどこで使うか。それが一番の問題なのだ。

この法力はブロックや各種アイテムを空中に浮かせたり壊すことができるようになるものだ。これらをうまく使い宝玉を集めていこう。

パズルアクション
- ■ソフトスタジオWING
- ■MSX2・2DD
- ■価格6800円［税別］
- ■発売中

紫の世界
紫面魔界

地の世界
地坑魔界

赤の世界
血獄魔界

金の世界
金剛魔界

空の世界
天空魔界

海の世界
海蝕魔界

氷の世界
氷変魔界

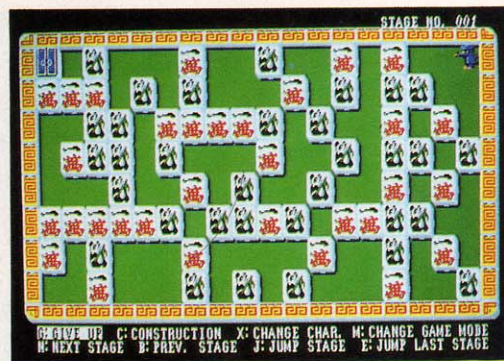
竜神滝の世界
竜神魔界

肩のこらないパズルゲームなのだ

紫禁城

マージャン牌を使った、ちょっと変わったパズルゲームだ。牌を押して道を切りひらき、奥に捕らわれている美女を救い出すことがこのゲームの目的だ。

『紫禁城』のルールは比較的簡単。主人公が押せるのは数牌と呼ばれる数字が記された牌だけ。漢字の数字が書かれたワンズとか、竹の絵のあるソウズ、サイコロのように丸い模様があるピンズなどを押すことができるわけだ。ただし、動かしたときに、となりに動かない牌がひとつでもあると、その数牌が動かない牌に変わってしまい、永久に動かなくなってしまうのだ。逆におなじ数の牌ととなりあった場合は両方とも消えて、道がひらかれる。そのほか、消したあとに出現する“隠し牌”や、“?”のマークがついていて、どんな牌なのかわからない“?牌”などがある。また、牌の種類をヨーロッパ牌とかインディアン牌とか、特殊な牌に変えることもでき、偽ゴールや落とし穴というイジワルなものまで用意されている。いろいろなバリエーションで楽しめそうだね。

全部で50面あり、どれもなかなか歯ごたえのある面ばかり。一度クリアーした面は、どこからでも好きな面を選べるようになっている。なんどもやりなおせるので、自分なりのエレガントな解き方を見つけ出すという遊びかたもできるぞ。それから、コンストラクション機能もついているので、自分だけのオリジナル面を作ることも可能なのだ。いろんな楽しみかたができそうだね。

➡牌は押すことしかできない。それも数牌だけなのだ。

⬆こういう牌はちょっと見にくいね。

⬆うーん、この面はとても難しいぞ。

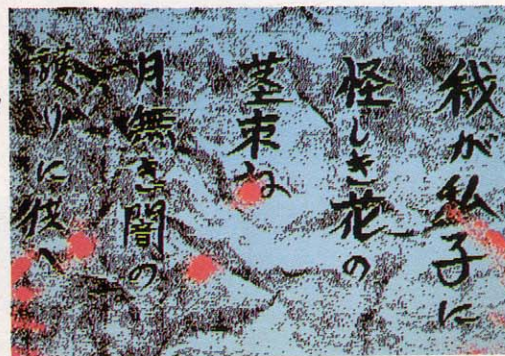
パズル
- ■スキャップトラスト
- ■MSX2・2DD
- ■発売中
- ■価格6800円[税別]

そんじょそこらのエッチゲームじゃないぞ

Trilogy トリロジー

エッチなアドベンチャーゲームといえば、ほとんどがカルーイ感じのシナリオがほとんどなんだけど、この『トリロジー』はちょっとハードなシナリオなのだ。

このゲームの主人公は九鬼妖華(くきあやか)という名前で、美人で超グラマー、おまけに念法というエスパーのような特殊能力まで身につけているスーパーレディなのだ。このゲームでは、昭和の末期が時代背景になっていて、彼女と宿敵“夜叉一族”との戦いがメインのシナリオになっている。

ゲームは基本的にコマンド選択式のアドベンチャーゲームなんだけど、ところどころでパスワードを入力しなければいけないようになっている。このパスワードはキーワードとも言えるもので、ゲーム中の重要な単語などを入力すると、ストーリーが進むしかけになっているのだ。これがなかなか難しいので、よーく考えようね。だけど、このパスワードを入力するところ以外は、とっても簡単で、謎解きなどはほとんどないと言っていい。正しいパスワードさえわかれば、ほんの1時間程度で、あっという間にエンディングまでいけちゃうのだ。それぐらい、すんなりと映画を見ているように話が進んでいくので、テンポよく遊ぶことができるわけだね。

うれしいことに、ゲームのあちこちにアニメーション処理がほどこされている。あっちもこっちもグリグリ動くので、エッチなキミも大満足だ。もちろんボクも大満足(コラコラ)。

➡ゲームを始めるといきなりブキミなグラフィックが……。

⬆彼女が主人公の九鬼妖華なのだ。

⬆エアロビクス教室を中心に話が進む。

アドベンチャー
- ■HARD
- ■MSX2・2DD
- ■発売中
- ■価格6800円[税別]

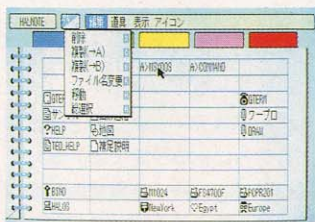
わーい、お色気がいっぱいの3月号だ
ディスクステーション3月号

もうすっかり月刊として定着した『ディスクステーション』。2月8日発売の3月号には、セクシーなゲーム情報がぎっしり詰まっていて、もうたまりましぇーん。

➡3月といえば、やっぱり卒業のシーズン。胸がキュンキュンしちゃうなあ。

月号制として生まれ変わったディスクステーション、さっそく3月号の内容を紹介しよう。今回は、うれしいことにアダルトなソフトの情報が3本も入っているのだ。

まずは、ウェンディマガジンの『ピンクソックス』だ。これはディスクステーションと同じように、ディスクマガジンの形式をとったアダルトソフト。そのおかげで、エッチなゲームのイメージがだいぶ明かるくなり、気軽に楽しめるようになったのだ。今回はディスクステーション用にスペシャルエディットが収録されているぞ。

⬆大サービスの『ピンクソックス』だあっ。

⬆『HALノート』のデモも入っているぞ。

そして、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』は、クイズに正解するとかわいい女の子が脱いでくれるというから楽しみだなあ。

もう1本は、ジャストの『夜の天使達 私鉄沿線殺人事件』だ。暴力団抗争に巻き込まれた美少女の謎を追うセクシーアドベンチャー。

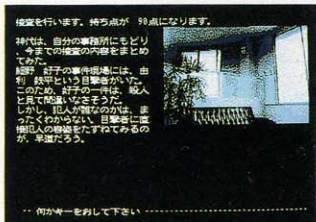
一度にこれだけたくさんのエッチなゲームを見られるのも、ディスクステーションならではだね。

さてほかにも、日本テレネットのゴルフゲーム『アルバトロス2』や、コンパイルのオリジナルシューティングゲーム『ブラスターバーン』の連載第2回など、盛りだくさん。また、レトロゲームでは1986年にポニーキャニオンから発売されたアクションゲーム『クルセーダー』がプレイできるぞ。

アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■2月8日発売
■価格1940円[税別]

音も絵もないから、推理に集中できるぞ
Misty Vol.3

私立探偵神代龍となって、用意された5本のシナリオを解いていく推理ゲームがこの『Misty』。そのシナリオは、一般からの応募によるものも含まれているのだ。

➡事件が発生した。謎解きで困らないように、登場人物の名前はすべてメモしながら進めていこう。

⬆なるべく少ない情報で犯人を当てよう。

優秀な私立探偵神代龍となって、難解な事件を解決していくのがこのMisty。毎奇数月の25日に発売され、1月25日発売のもので3本目を数えた。今後も一般から広くシナリオを募集し、優秀な作品はどんどん採用していくそうだ。

さて、このVol.3でもユーザーによる創作を含む全5本のシナリオが収録されている。タイトルだけ、ざっと紹介してみよう。殺意の背景、キャンパスを朱にそめて、血痕の記憶、死の香るワイングラス、首播伝承と、始める前からワクワクドキドキしちゃうものばかりなのだ。

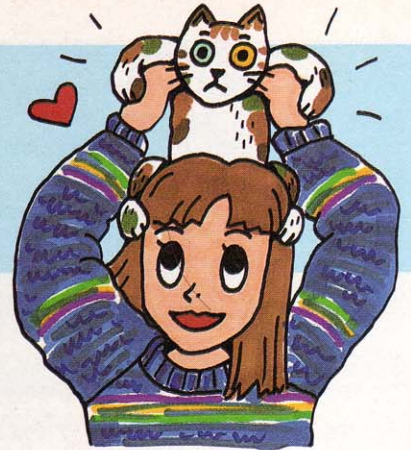
⬆名前は必ずフルネームで入力するのだ。

ところで、Mistyの大きな特徴は音楽とグラフィックが排除されているということだ。つまり、じっくり考えるためには音や絵は妨げになるというわけ。確かに美しいグラフィックや迫力ある効果音などは、雰囲気は盛り上がるけれど、推理には集中できないかもしれない。Mistyはそういう意味でも、推理に徹したゲームといえる。

実際にプレイしてみると、推理小説を読んでいるような緊張感が漂い、それでいてパソコンならではの利点も備えている。たとえば、途中でギブアップした場合は、減点されるけれど答えを知ることができるのだ。でもなるべくなら最後まで自力で解いて、探偵としての自分の腕を試してみたいよね。

アドベンチャー
■データウエスト
■MSX2・2DD
■発売中
■価格5000円[税別]

菅沢美佐子の

全国 新作予報

きょう会社に来るとき、駅で大島の椿娘から椿の花をもらったの。いろんなところに置いてみたけどなんかヘン。この編集部に花は似合わないようです。結局トイレの洗面台に置きっぱなしなの。へへ。

こんにちは。菅沢美佐子です。受験生のみなさんは読まないでね。あーん、うそうそ、そんなこと言うわけないじゃない。受験生も転校生も先生もみんな読んでね。今月も新作情報がいっぱいです。

まず、**ブレイングレイ**からアクションRPGが発売されます。『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』という、大きく息を吸い込んでから言わないと死んでしまいそうなタイトルです。ファンタジーな新世界を舞台に、魔導師の落ちこぼれエフェラと、家出お姫様ジリオラのふたりの女剣士が繰り広げる大活劇。発売日などは未定ですが、夏ごろまでにはなんとかしたい、とのこと。詳しい情報が入りしだい、またお知らせしますね。

次は、**コンパイル**の新作です。以前『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』に収録されていた『魔導物語』の第2弾が発売されることになりました。魔導師の卵の女の子を主人公にした3DメイズのRPGで、登場するキャラクターがとってもかわいいのが特徴。

⬆『ロードス島戦記』の開発は着々と進められています。もう少し待っててね。

⬆『魔導物語』の2作目も、かわいいキャラクターがいっぱい出てくるといいな。

今回は独立した1本のソフトとして発売されるそうですから、より充実した内容が期待できそう。発売は、4月ごろの予定です。

さて、**ハート電子産業**から3月9日に発売される『帰ってきた探偵団X』は、笑いをとるために作られたギャグアドベンチャー。前作『探偵団X』はMSX版では出ていないのですが、それでも楽しめるように作られているそうですから、安心してね。無責任な設定、脈絡のないシナリオ、意味不明のギャグ、脳天気、下ネタというかなりデタラメなポリシーを持って、探偵団Xのメンバーが暴走します。おもいっきり笑ってください。

次は**マイクロキャビン**からのお知らせ。『スーパー大戦略マップコレクション』のTAKERUバージョンが3月20日に発売されます。新しいマップが30枚収められる予定。大戦略ファンは全国130店舗のTAKERUに走りましょう。

ハミングバードソフトから『ロードス島戦記』のちょっと進んだ新バージョンが届きました。今のところ、まだオープニングとキャラクターメイキングの部分しか見ることはできませんが、かなり凝って作られているのがわかります。早く遊んでみたいなあ。

次は、BIT²の情報です。いろいろなゲームをパロディー化した楽しいシューティングゲーム『ファミクルパロディック』の2作目が4月ごろに出る予定です。また、『首斬り館』に続く逐電屋藤兵衛シリーズの第2弾も出るそうです。正式なタイトルはまだ未定ですが、今後もこのシリーズが続きそうというのは、うれしいですね。

日本物産では今、麻雀のゲームを開発中。まだ詳しい情報は聞くことができませんが、これもわかりしだいお伝えしていきます。

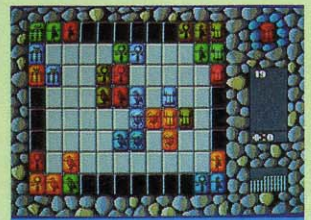
最後に、今まで『刑事大打撃II』となっていた**ファミリーソフト**の

⬆『帰ってきた探偵団X』にはシナリオが3つあり、どれからでも始められます。

新作は、『無敵刑事大打撃』にタイトルが決定しました。大打撃という名のめちゃくちゃな性格の持ち主の刑事が、事件を解決していくアドベンチャーゲーム。発売日は未定ですが、6月ごろまでには出したい、とのことです。

今月は、これでおしまい。来月までに、いろいろな情報を集めておきますので、楽しみにしていてください。それでは、また。

石道

アスキーから4月に発売されるパズルゲーム『石道』。8×12に区切られたボード上に36種類の石をルールに従って置いていき、全部置ければクリアーです。ルールには古代と現代の2種類があり、盤や石も選択できます。古代文明から、人々は世界の森羅万象を4という数字に基づいて分類、解釈するようになりました。石道のゲームシステムの原型はそれに伴って誕生したというから、なんだか神秘的な雰囲気が感じられますね。

⬆盤や石の種類は自由に選択できる。

⬆これは現代のルールかな。キレイ。

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は1月25日現在のものです。

2月発売のソフト	
8日	●ディスクステーション3月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
10日	●電脳学園　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円
23日	●湘南伝説　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/7800円
下旬	●あーくしゅ　ウルフ・チーム MSX2/2DD/6800円

3月発売のソフト	
1日	●ピンクソックス2号　ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
8日	●ディスクステーション4月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
9日	●帰ってきた探偵団X　ハート電子産業 MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定
9日	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/8800円
9日	●クォース　コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/5800円
20日	●スーパー大戦略マップコレクション タケルバージョン　マイクロキャビン MSX2/2DD/価格未定
25日	●ピーチアップ3号　もものきはうす MSX2/2DD/3800円
25日	●Misty Vol.4　データウエスト MSX2/2DD/5000円
中旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6800円
	●トンネルズ・アンド・トロールズ カザンの戦士たち　スタークラフト MSX2/2DD/9800円
	●BURAI 上巻　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8800円
	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8800円
	●SDガンダム・ガチャポン戦士2・カプセル戦記　バンプレスト MSX2/2DD/価格未定
	●ロボクラッシュ　システムソフト MSX2/2DD/7800円(予価)
	●かんたん手帳リフィルくん　アスキー MSX2/ROM+2DD/9800円(予価)
	●石道　アスキー MSX2/2DD/7800円(予価)

4月発売のソフト	
9日	●ディスクステーション5月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
20日	●ディスクステーション デラックス号　コンパイル MSX2/価格未定
中旬	●麻雀狂時代SPECIAL partⅡ 冒険編　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
下旬	●愛をありがとう いかせ男入門　ファミリーソフト MSX2/2DD/5200円
	●SDスナッチャー　コナミ MSX2/2DD+SCCカートリッジ/9800円(予価)
	●ファミクルパロディック2　BIT² MSX2/2DD/価格未定

5月発売のソフト	
8日	●ディスクステーション6月号　コンパイル MSX2/2DD/1940円
	●Misty Vol.5　データウエスト MSX2/2DD/5000円
	●ソリッドスネーク　メタルギア2　コナミ MSX2/SCC搭載ROM/7800円

6月発売のソフト	
1日	●ピンクソックス3号　ウェンディマガジン MSX2/2DD/2800円
20日	●魔導物語2　コンパイル MSX2/価格未定

7月発売のソフト	
	●トワイライトゾーン4(仮題)　グレイト MSX2/2DD/7800円

発売日未定のソフト	
	●ときめきSECIL　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7800円
	●ワークス グラフサウルス　BIT² MSX2/2DD/16800円
	●バーミリオン　グレイト MSX2/2DD/6800円(予価)
	●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7500円
	●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定
	●火星甲殻団(仮題)　アスキー MSX2/2DD/価格未定
	●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●ロードス島戦記　ハミングバードソフト MSX2/2DD/9800円
	●ジェイルベイツ　BIT² MSX2/2DD/価格未定
	●フリートコマンダーⅡ 黄昏の海域　アスキー MSX2/ROM/価格未定
	●第4のユニット4 ZERO　データウエスト MSX2/2DD/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●あぶないてんぐ伝説　アリスソフト MSX2/2DD/5800円
	●トリロジー　クリスタルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●麻雀悟空 天竺への道(仮題)　シャノアール MSX2/ROM/価格未定
	●殺しのドレス　フェアリーテール MSX2/2DD/価格未定
	●晴れのちおおさわぎ　カクテルソフト MSX2/2DD/価格未定
	●妖魔降臨　日本デクスタ MSX2/2DD/7800円(予価)
	●ナビチューン ドラゴン航海記　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7800円(予価)
	●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●ねぎ麻雀/まじゃべんちゃ～　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6800円
	●ラ・ヴァルー　工画堂スタジオ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●ディスクNG1　ナムコ MSX2/2DD/4800円
	●ディスクNG2　ナムコ MSX2/2DD/4800円
	●バルンバ　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●電脳学園Ⅱ ハイウェイ・バスター　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●電脳学園Ⅲ トップをねらえ　ゼネラルプロダクツ MSX2/2DD/8800円(予価)
	●対局3連星　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/1 4800円
	●シュヴァルツシルトⅡ　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●アルバトロス2　日本テレネット MSX2/2DD/価格未定
	●無敵刑事大打撃　ファミリーソフト MSX2/2DD/7800円

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

MSX SOFTWARE REVIEW

難易度ってほんとに難しいのだ!

アレスタ2

近ごろのシューティングゲームは、どんどん難しくなってきている。あんまりいいことじゃないと思うけど、やっぱり難しいゲームのほうがやってて楽しいんだよなぁ。この『アレスタ2』のように。

■コンパイル　MSX2　6800円[税別](2DD)

「ほえー……」

1月某日、都内の某ゲームセンターで、俺はぼんやりとあるゲームのモニター画面を眺めていた。プレイしていたのは、20代の若い男だ。べつに彼と知り合いだったわけではない。俺はたんなるギャラリーとして、彼のプレイを肩越しに見つめていたのである。

彼の操作はじつにみごとだった。芸術的と言ってもいいだろう。本来は危険でスリリングなゲームのはずなのに、まったく危機感を感じられなかった。画面いっぱいに飛び交う敵の弾、その自機が通れるぎりぎりの隙間を、隣に座っている友人と話をしながら、ひょいひょいとくぐり抜けていく。まさに正確無比、NS工作機械並の精度だった。俺は羨望や嫉妬、軽蔑、感嘆などの入りまじった複雑な気持ちで、ただ声もなく、立ち尽くしていた。が、しばらくすると見ているのがばかばかしくなってしまった。最初、俺はそのゲームをやろうと思ってこの店に入ったのだが、あのプレイを見た直後に俺のお粗末なテクニックなどどうして披露できようか。俺は、そそくさと店を出た。

最近のシューティングゲームは、どんどん難しくなってきている。それもこれも、こういうゲームの達人が増えてきているからなんだろう。あんまりいい傾向じゃないよな。しかしである、自慢じゃないが、俺はこれでもプロのゲーマーで飯を食っていたこともある人間だ。達人というほどではないが、平均よりやや上回るテクニックを持っていると自負している。で、その俺の本音を言わせてもらえば、あんまり難しすぎるのもいやだけど、簡単だと物足りない。どちらかというと、簡単なものより難しいもののほうがやってて楽しいというのが実感なのである。だから、難易度が上がりすぎるのは良くないことだとは思いつつも、実際には難しいゲームを求めてしまう。自分が取り残されない程度の難しさをね。それを超えてしまったゲームは、評価が低くなっちゃうんだろうなぁ。勝手だけど。

さて、『アレスタ2』である。毎度おなじみのコンパイルスタイルのゲームだ。昔と比べると随分ハデになったものだが、基本的なところはぜーんぜん変わっていない。マンネリもここまで徹底すれば立派なもんだ。好感すら持ってしまうな、うむ。さてこのゲームは簡単ではないが、そう難しくもない。何回か遊んでいるうちにクリアーできるようになっているはず(?)だ。少なくとも、俺にとってはそういう感じだった。だからアレスタ2は俺、そして腕前が俺と同じレベルの人々にとってはおもしろいゲームなのである。

RPGとか、アドベンチャーゲームなんかは各ソフトで難易度の違いはあっても、プレイヤーのレベルが問われることはないからね。その点、シューティングゲームは難易度の設定が難しい。簡単すぎて

今月のそっくりさん

つくば博が終わってからめっきり姿を見せなかったコスモ星丸くん。どうしているんだろうかと思っていたんだけれど、こんなところで働いていたんですね。

シューティングに美形キャラは必要か!?

最近この手の顔をよく見掛ける。いわゆる聖闘士星矢顔。このてあいが女子高生あたりに莫大な支持を得ているようで、その波がゲーム界にも押し寄せてきているのである。事実、パソコンなど触ったこともない女の子が『銀河英雄伝説』やりたさ（ラインハルトの顔見たさ）にパソコンを買ってしまう、といったことも起きている。アニメおたくであっても、パソコンおたくではない彼女たちに、どうしてそのソフトがシミュレーションだということがわかろうか?　俺は基本的に女子高生の味方だし、パソコン界の発展のためにはこうした売りかたも必要なのかもしれないなぁと思う。

"鬼"モードってなんですか?

本文中で難易度設定が3種類あるって話をしたんだけれど、このやり方がマニュアルには書かれていないんで、ここでフォローしておこうと思う。SELECTキーを押しながら、ゲームディスクを立ち上げると、サウンドテストモードになる。そこで難易度を人、神、鬼の3種類から選択し、サウンドナンバーを0にしてスペースキーを押せばゲームが始まるぞ。

↑敵のスピードが速く、弾数も多い。

↑画面下方で鈍く輝く"鬼"のひと文字。

人生80年

人に歴史あり

アレスタ2のパイロット、エリノア・ワイゼンちゃんは、アレスタのパイロット、レイくんの娘さんなわけでして、まあ時のたつのは早いもんだなあ……、などと感慨にふけってしまう今日このごろ。それにしても、あの血気盛んなレイくんが、十数年でこんなに気合の入ったオヤジになってしまうと誰が想像したでしょう。当時はぴちぴちしていたユリィちゃんも、すっかりおばさんになってしまって、うっ、悲しい。年月というものは人をこんなにも変えてしまうものなのですね。でも、代わりにエリノアちゃんがぴちぴちしてるからいいや。

このふたりが・・・

こんなになってしまうとは!

も難しすぎてもつまんないっていわれるし、しかもそのレベルは人によってえらく違う。これだから、万人にうけるゲームを作るのはかなり難しい。アレスタ2では難易度設定を3段階用意して、少しでも多くの層に対応しようとしているけど、これでも完全にはカバーしきれないだろう。下手な人でもクリアーできるような簡単な、しかしいまひとつ物足りないものと、一部のマニアしかクリアーできないけど、てごたえ十分のものとでは、どちらのほうがいいゲームなのだろうか？　ようするに俺の言いたいことは、シューティングゲームを評価するのは、ほんとに難易度が高い、ってことだ。

評/もりけん
(高周波マッサージ機がほしい)

5段階評価

アレスタ2のペーパークラフトを作ってみました!

1 表面処理

まずはオリジナルの型紙をケント紙などにコピーしよう。十中八九失敗するんだから、オリジナルを使うのはやめておいたほうがいいのだ。で、ついでに裏側にも模様をコピーしてみた。ちなみにその模様というのが隣の写真だ。じつに俺らしい柄だと思う。

2 切る

なにはともあれ、パーツを切り取らなきゃ始まらない。はさみ、カッターそのほか、さまざまな文明の利器を用いて紙を切り抜いていくのだ。ここで失敗しないコツは、切り取り線を信頼しないことだ。微妙な狂いがあるから、少し大きめに切ってあとで調整しよう。

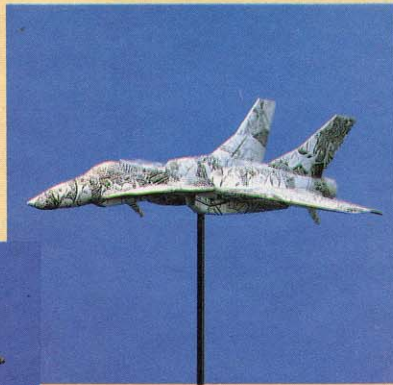
3 折る・曲げる

折るといっても、折り紙ほど複雑なものではないし、曲げるといっても、鉄パイプを曲げるほど力のいることではない。しかし、きちんと折り目、曲げ目(?)をつけておかないと、完成したときにボコボコになってしまう。この過程はとにかく几帳面さがものをいう。

4 張りつける

ま、ここがペーパークラフトの最大の難関でしょうな。しかも、このアレスタ2は曲線が多いもんだからひたすら難しい。小学校の図工で5をとった人じゃないときれいにはいかないかもしんない。何度も挑戦して、紙張りの奥義を身につけてちょーだい。

5 完成!!

てなわけで、いとも簡単に(?)完成してしまった。思っていたよりもプロポーションがいいので驚いてしまったが、それも俺のテクニックのおかげであろう。わははははは。

6 遊ぶ

出来上がったらあとはそれを使って遊ぶだけ。もっともノーマルな遊びかたは、やはり羽根をつまんでキーンとかいいながら走り回ることであろうか。踏みつぶすなんていうのもいいかもしれない。苦労した成果を一瞬でゴミにする。あぁサディスティックな快感。

線路は続くよどこまでも、いえ、西海岸まで

A列車で行こう

■ポニーキャニオン　MSX2　7800円[税別](ROM)

わがまま大統領に頼まれ大陸横断鉄道を作ることになってしまった。しかも資金不足のため、効率良くお金を貯めながらの工事をしろというとんでもない話。しかし、そう簡単にはいきませんのことよ。

これまでシミュレーションゲームとはあまり縁のなかった私。しかしいつまでも、イヤだ一苦手だ一と言っているのも情けない。そこで鉄道シミュレーションである『A列車で行こう』に挑戦してみることにした。だってここにはヒゲを生やして采配を振るう武将もいないし、乱視になりそうなヘックス画面もないもんね。

プレイヤーはA列車を使って、何もない土地にレールを敷き、駅を作って利益をあげ、大統領列車をはるかかなたの西海岸まで送り届ける。簡単にいえばこのゲームの目的はこういうことなのだが、利益をあげることができるようになるまで、リセットを何度繰り返したことか……。他機種でプレイしたことがある人以外は、恐らく最初はこんな調子でしょう。ふだんの私なら「だーっ！」と叫んで電源を切ってしまうところだが、今回はぐっとこらえたのだ。えらい。

そう、利益がどーのこーのいう前に、レールをうまく敷けずに立ち往生してしまう。このレールを敷く作業というのはアクションゲームのようだ。このゲームには時間の概念があるのだが、1日があっというまに過ぎてしまう。期限は1年あるとはいうものの、時間の経過の早さには驚かされてしまった。シミュレーションゲームというのはじっくり考えるものだと思い込んでいたが、もたもたしていると何もしないまま1日が終わる。私の日常生活と大差ないな。ああ、せめてゲームの中ではシャキシャキといきたいもんだ。

⬆このリポートモードで情報をチェック。

しかし、レールがうまく敷けない原因は私のトロさのほかに、操作性があまりよくないことにもあるのでは？　資材を取りに戻ろうとしても、カーブのあたりをうまくなぞるように操作しないと、余計なレールが敷かれてしまう。A列車の動きがあまりスムーズじゃないので、どうしてもタイミングが計りにくい。それを撤去せずに放っておくわけにもいかない。糸くずだらけのレールではうまく機能しないのだ。悩んでいる間に夜になりレールの敷設、撤去の問題は翌日に持ち越される。A列車の動きか時間経過のスピード、このどちらかひとつでも解決されればいいんだけどなあ。

⬆駅は広い場所にね。やっぱり大きな町にしたいもんねー。

操作性を克服しても、これからなんだよなあ。駅を作って、貨物列車や客車を動かして……これまた慣れて要領をのみ込むまでに時間がかかりそう。一度に考えなければならないことが多すぎて。それにしても、ヘタに動いてわけのわからないレールを敷かないためにじっくり考える時間って一のはどうしたらいいんでしょう。ま、じっくりなんて考えていられないっていうのが正直なところ。頭の切り替えを早くして、敏速に対処できるのが理想だ。ああ、このごろ頭が鈍っているからなあ。

これまで書いてきたように、慣れるまではいろいろな苦労が待っている。覚えることも多いしね。しかし、レールの上を貨物列車や客車が走って、ほんのちょっとでも収益があがるようになればとたんに自信がつき、この瞬間からやたらと楽しいゲームになってしまうんだな。そして駅の周辺に家が建ち始め、うっかり大きな町になろうもんなら……いや、そうなるのが好ましいんだけどね。とにかく、一度でも自分の作った駅や町が活性化しているのを見てしまったら、たとえその後ゲームオーバーの状態になってしまっても、かならず西海岸にたどり着くまで繰り返しプレイするんじゃないかな。よっぽど飽きっぽい人じゃないかぎりはね。

⬆夜になるとレールを敷く作業は中止。

他機種で発売されたときもかなり人気が高かったんだよね、このA列車で行こうは。アクションの要素があるとはいえ、決して派手ではないし、基本的にはシミュレーションゲームだから思考型。しかも軌道に乗るまでには時間がかかることは覚悟しておかなければならない。ただしそれをクリアーしてしまえばホントに楽しくなるってことは保証します。

そうそう、大陸横断鉄道が完成したら、今度はより多くの収益をあげられる環状線を作るのに挑戦するという楽しみかたもあるね。

評/中村ジャム
(眠くて眠くて、そして眠い)

5段階評価

監督稼業ってこんなにツラーイものだったのね……!

野球道

アクション性がまったくない異色の野球ゲーム、『野球道』。ともに野球好きを自負するハーディーとソフティーが、火花を散らしつつ、お互いの"野球道"論を戦わせた情熱の辛口レビューをお届けするぞ。

■日本クリエイト　MSX2　7700円[税込](2DD)　TAKERUのみで販売

ハーディー　今月は『野球道』をレビューするのだ。

ソフティー　するのだ。

ハーディー　えーさてさて、このゲームにはアクション性がゼーンゼンないですな。

ソフティー　ないね。

ハーディー　これまでの野球ゲームは『激ペナ』しかり、『ファミスタ』しかり、プレイヤーは選手自身になって、みずから打って、走って、守るのが当然だった。でも、野球道は違うんだな。プレイヤーは監督として、チームの指揮に専念することになるワケだ。

ソフティー　この監督ってのがクセモノなんだよね。まずはキャンプに入って選手たちの基礎体力を養成する。ようやくペナントレースに突入したと思ったら、毎日毎日1時間単位で細かくスケジュールを考えなきゃなんない。選手たちはほっといたらなーんにもしないもんだから、ときには金の力でやる気を出させ、ときには徹底的にシゴキ上げたりと、アメとムチで上手にチームを育て上げていくことが必要なんだよね。

ハーディー　でも、ひとたび試合に入っちゃったらプレイするのは選手たち。監督であるこっちがいろいろ指示を出したところで、選手は能力以上の働きはしてくれないワケで……。

ソフティー　そうそう、監督はひたすらガマンにガマンを重ねつつ、130試合もの長～いシーズンを乗り切らなくちゃならない。気が遠くなるような話だよね。

ハーディー　うんうん。しかも勝負の世界は厳しくって、監督は結果の全責任を負わなければならない。みごと優勝すりゃーいいものの、不振が続いたら容赦なく首を切られちゃう。シーズンが終わっても、やれドラフトだ、やれトレードだ、と戦力増強のために走り回らなくちゃならないし。ああ、ようやく一段落ついたなあと思ったら、もうつぎのシーズンに向けてキャンプインしなければならないのだ。

⬆監督稼業は苦しみの連続。でも白星は最高の良薬になるのだ。試合結果はまめにチェックして、今後の戦いの参考にしよう。

⬆細かいスケジュール決定も監督の仕事。

⬆個人記録の充実はウレシイところだね。

ソフティー　〝～しなければならない〟のオンパレードだなあ。気の休まるヒマが全然ないぞー。

ハーディー　まさに監督稼業のつらさを実感できるシミュレーション、ってとこかな?

ソフティー　うーん……。ハーディーはこのゲーム、どう評価する?

ハーディー　ああ。野球好きなオレにとっては、なかなかリアルな仕上がりで楽しめたぞ。

ソフティー　ホント?　ハーディーよ、オレとオマエの仲じゃないか。正直に答えてくれよお。

ハーディー　なんだよソフティー。じゃーソフティーはこのソフトのどこに文句があるんだ、ええ!?

ソフティー　……なにも怒らなくたっていいじゃないかよお。だってさー、このゲームって、めんどくさいことばっかりでちーっともおもしろいことがないじゃん。こんな苦痛ばっかりのゲームなんてやってらんないよお。

ハーディー　そうか?　でも、オレはこれまでの野球ゲームの中でも、これほど本物のプロ野球に忠実に作られたソフトはないと思うぞ。実戦的で綿密な計画を立てることもできるし、個人記録もじつに細かいところまでハッキリと表示してくれる。まさに野球マニアが求めていたものがギッシリとつまっていると思うんだけどな。

ソフティー　確かに野球のメンタルな部分は完全に再現してると思う。でも、野球の楽しさってのはそれだけじゃない。選手どうしのスピード感あふれる力と技のぶつかり合いこそ最高の見どころだと思うんだ。このゲームの試合を見てると、ただボールを投げて、打って、走って、ハイおしまい。緊迫感が伝わってこないんだよね。

ハーディー　確かに視覚的な効果は物足りないような気がするな。でも、むしろ見てくればかり重視するソフトが多い中で、あえてマニアックな路線を選んだのはすばらしい決断だよ。

ソフティー　うん。でも、これは好き嫌いの問題かもしれないけど、ボクは激ペナ2のようなタイプを支持するよ。野球道も、せめて操作性がもう少しよければボクでも楽しめたかもしれないけど……。

ハーディー　操作性に改良の余地があるのは確かだね。オレの理想としては、激ペナと野球道の長所を組み合わせたようなソフトがいいんだけど……欲張りかな?

ソフティー　それボクも大賛成!!

評/ハーディー&ソフティー
(思い出していただけましたか?)

5段階評価

もりけんのすけべで悪いかっ!!

世界中の女の子はみんな俺のもんだ！　かたっぱしから声をかけて、ナンパしまくってやる……の巻。

今回のテーマはナンパである。ナンパで、まっさきに頭に浮かんだのが、船の事故とひっかけたくだらないだじゃれである。あまりにも使い古されたおもしろくもないギャグをこの高尚なページに書き記したくはなかったのだが、どーしても頭にこびりついてほかのことが考えられなくなってしまった。ふっ、俺の頭もその程度ってことか……、悲しいぜ。じゃ、いくぜ。

「どーもー、ところでキミ、ナン.パって知ってまっか？」
「あー、知ってる知ってる。台風かなんかで船が壊れることやろ」
「キミキミ、それは船の難破やろ、しょーもないこといいないな」
「なんや、違うんかいな」
「ボクのゆーてんのは、女の子に声かけるナンパのことや」
「ハイハイ、なんやそれのことかいな。それをはよゆーてや。いや、ボクも若いころはよーナンパしたもんや」
「へー、キミがナンパを⁉」
「そーや、百発百中、なにわのプリンスと呼ばれたもんや」
「プリンス！　えらいえげつないプリンスやなぁ」
「おおきなお世話や！」
「で、キミはどんなふうに声をかけたん？」
「よー、聞いてくれた。まず、女の子の後ろにそーっと近付いて」
「近付いて？」
「後頭部を棒でガツーン‼」
「むちゃするやつやな！」
「気を失ったところでエッチするわけや」
「キミ、それは犯罪やで」
「それで、驚いたね」
「なんに驚いたんや？」
「こないだナンパした娘とばったり出会ったんや」
「ほう、それでどうなった？」
「ばれてはないみたいなんやけどな、身近な女性だったんで驚いたんや」
「ふーん、誰？」
「キミの奥さんや」
「ドッカーン。もうキミとはやってられんわ！」
「失礼いたしましたー」

看護婦と!
川原の土手で!!
金髪GALと!
ジェットコースターの上で!!
エレベーターの中で!!
こともあろうに自分の部屋で!!
婦人警官まで!!
酔った娘と!
家庭教師のお姉さんと!
満員の映画館の中で!!

このゲームは女の子をナンパすることをメインテーマとしたオムニバス形式のアドベンチャーゲームだ。3作品が発売されていて、それぞれ5つのストーリーで構成されている。ゲームは行動の選択で進行していき、正しい行動をとるとポイントが増える。そのポイントが一定数以上あれば次のシーンへ進むことができる。どちらかというと、ゲームブックに近いシステムのすけべソフトだ。

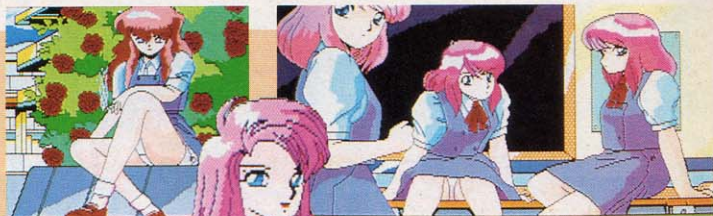
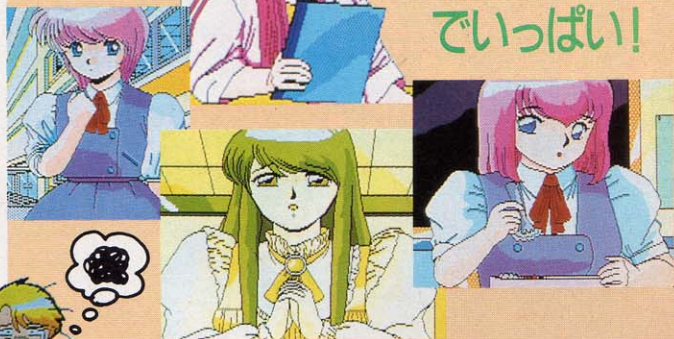
ピンキー・ポンキー

No.1　びゅーてぃふる・どりーむ
No.2　とわいらいと・げーむす
No.3　ばとる・らばーず

■エルフ　MSX2　各5800円［税別］(2DD)

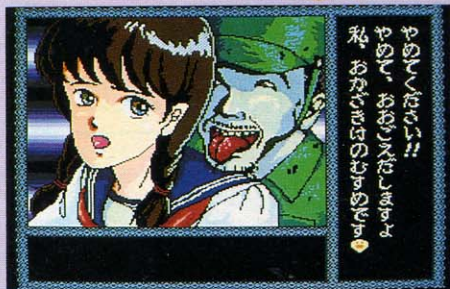
あー、こんなくだらないことを書くのに、こんなに行数を使ってしまったー!! もうあと10行ぐらいしかないぞ! しょうがない、少し削除しよう。けしけし。ふー、これであと40行ぐらいは残っているな。あーよかった。しかし、とりあえず頭の中がすっきりしたな。では、すっきりしたところでソフトの紹介をすることにしよう。

ここからやっと本編に入る。さて、今回紹介するソフトはエルフの『ピンキー・ポンキー』というゲームだ。ナンパをテーマとした15本のストーリーからなるオムニバス形式のアドベンチャーゲームである。凄いのは、15人のストーリーそれぞれがまったく異なったシチュエーションになっているということ。似ているものはひとつもない。落としかたも女の子によって少しずつ違ってくる。ほめてほめてほめちぎる娘。強気な態度で強引に落とす娘。十人十色の反応を示す。そのへんがじつにおもしろい。俺はナンパというものをやったことがないんだけれど、このゲームを解き終えて、ナンパの何たるかがよーくわかった、ような気がする。目的はすけべであってもやはり愛は必要なのだ。そう、テーマは愛! 宇宙の愛だ!(最近宇宙戦艦ヤマトを見たため影響されている)

えーさて、もう1本グレイトの新作を紹介しておこう。こちらは、かわいい女の子がうじゃうじゃいる学園に単身乗り込み、行く先々ですけべをしながら進んでいく、『気分はぱすてるたっち』だ。まさに絵に描いたような、すけべソフトの黄金パターン! ジャンルはもち、アドベンチャーにきまってる。ま、今回のテーマであるナンパにはあんまり関係ないが、絵もかわいいし、ストーリーも合格ラインなのでいいじゃないかな。

有名な吸血鬼、ドラキュラ伯爵が、愛する人に求婚するため日本にやってきた。彼女がいるはずの学園に乗り込んだはいいが、どういうわけだかなかなか彼女に巡り会えない。どうやら誰かが妨害をしているらしい。誰が、なぜ? そして最後に明かされる意外な真実!! とまぁ、こんな感じかな。でも実体はギャグ満載でほのぼのとしたゲームだったりする。

気分はぱすてるたっち!

■グレイト MSX2 7800円[税別](2DD)

1度はヤリたい
名作ソフト選(2)

韋駄天いかせ男3 戦後編

■ファミリーソフト MSX2 6800円[税別](2DD)

今回も前回同様、名作ソフトの紹介をすることにする。今回取り上げるのは『韋駄天いかせ男3 戦後編』というソフトだ。名前は知っているかもしれないが、どういう内容のゲームなのかを知っている人は少ないだろう。なぜなら、あまり雑誌で取り上げられたことがないからである。何故取り上げられないのであろうか? やったことのある人はわかると思うが、内容があまりにも危なすぎるからなんだよな。システムはじつに簡単、用意された単語で、何を何に何する、という文章を作ってそれを見て笑う。というだけのことなんだけど、なんせその単語ひとつひとつが健全なパソコン誌には載せられないようなきわどいものだから、今までそう雑誌で見かけることができなかったわけなのだ。

このゲームは危ない。しかし、それだからこそおもしろいのだ。このゲームには禁断の果実をかじるような、非道徳的な、インモラルな、竹中直人的なおもしろさがある。やってはならないと知りつつも、その掟を破るときの背徳の悦楽感。そこまでいうとおおげさだが、これにはそれに近い快感がある。

そしてさらにこのゲームにはどろどろとした異常な世界観がある。狂信者や、精神異常者の夢見る世界が描かれているのである。ダリやランボー的な甘美な狂気の世界。しかも2作目、3作目と進むにしたがって、その傾向はどんどん顕著になってきている。この3作目なんてまさにその最たるもんだ。だいたい設定からして変だ。これを作った人は大かれ少なかれ変態に違いない。

このゲームは誰にでもうける名作ソフトとはいえないが、禁断とか、背徳という言葉に弱い人たち(俺も)には、たまらなく魅力的なソフトであることは絶対に間違いない。とくに竹中直人のファンにお薦めしたい1本である。

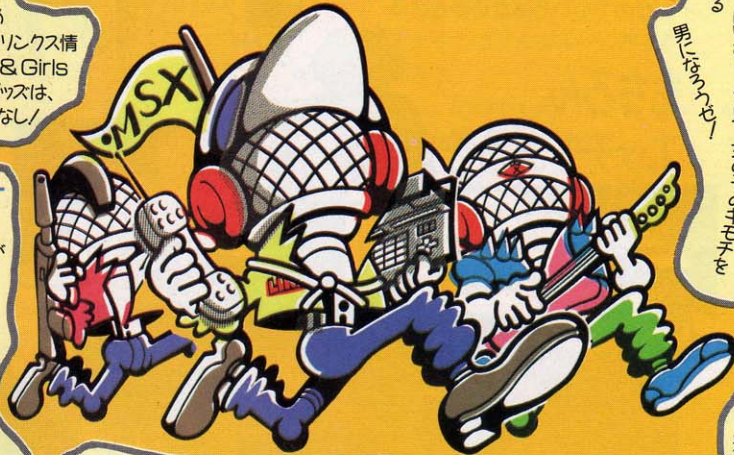
THE LINKS

好奇心と冒険の365日必修課目!!

AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるゾッ!
365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

BBSプレゼント!
(3名のグループでBBSだ!)

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子掲示板に、キミたちのスペースが設けられる。そこで、学校や街の情報、キミたちのコトを全国のFlying Boys & Girlsに情報をバラまける発信局が作れるゼ!

MSXをもってりゃ、キミはいますぐTRY Linksなのだが、MSXをもってる気のあう仲間、友だちと‥ グループでリンクスしてくれりゃ! BBSプレゼントなのダッ!

ホントにいいものは自分で確めたいね、ビンビンジャーナル。

最近よく目につぐ"新商品情報"。どれも、これも、いーことばっか書いてあって、ホントか なぁ、なんて思ってる君にウッてつけなのが コレ、ビンビンジャーナル。リンクスから 送られてくる、あたらしグッズを実際に使ってみて、本音のレポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girlsの注目をあびるわけだ。しかも、あたらしグッズは、キミにプレゼントされるから、ゆーことなし!

キミの㊙ごころウキウキ! 女の子たちの「おしゃべり」をジャック!

リンクスでは、Flying Girlsもがんばってる。

そのおしゃべりの中味をしっかりジャック どこの誰がしゃべってんのかは、自分で言わないかぎり誰にもわかんない、だからOPENになれる。テレ屋のキミも女の子の心理をサグルとか、ヒミツをきいちゃうことだってできるハズ。めいっぱいジャックして、女の子のキモチをわかる

男になろうぜ!

最近、テレビもマンネリだなぁーと思ったキミは「チャンネル∅」。

学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が考えた、びっくりアイデア 世の中に対して声を大にしていいたい話…etc.そのまま、眠らせちゃダメだぞ!
リンクスは、キミの中にある、"眠らせちゃってる パワー"を求めてるんだから。
キミの腕しだいで、リンクスの番組を生みだし、No.1のメニューにする事だってできるし 投稿少年になって各エリアの人気者になるのも 夢じゃないッ!
テレビやラジオ・雑誌etc‥"今まであったモノ"がなんだか、つまんなくなってきた君。
チャンネル∅をセレクトしてみようヨ!

リンクスネットフレンドは、「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友達の代名詞。でもカンタンにそんな友達ができないのがフツー。
"顔が見えないからスナオになれる"とゆうパソ通の利点をいかせば、そんな悩みも解決!リンクスのFlying Boys & Girlsにまずメールを出してみよう。
知りあったばかりなのに ずっと昔から友だちのようなキブンになれる ハズだ。

広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。
すこーし紹介すると、パソ通初心者に、やさしい"ソフィ先生"がてほどきしてくれる、「ビギナーズエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys & Girlsを 地域ごとにまとめてメンドーみるゾッ ちいきべつBBS、全国のみんなとリアルタイムでおしゃべりを楽しむチャットと、ちょっと紹介すると、こんなにあるゾ!ちょっと カゲキな"おとなくらぶ"では、体験談やHな話が、キミを待ってる

驚異の700タイトル

Linksスペシャルサンクス

ゲーム三昧

MSX FAN
毎週・月曜日→金曜日
PM7:00 START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲーの中から、よりすぐりのソフトをサービス!
さらに、毎月8日(もち!MSXファンの発売ダョ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、ウンロードサービス!

MSXマガジン
発売日よりSTART
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間のルタイムで、ダウンロードサービス!
もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場ッ!

Basicマガジン
毎週・月曜日→金曜日
PM6:00 START

MSX2・MSX2+プログラム大全集Ⅰ・Ⅱ日替りでダウンロードサービス!
さらには、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフトを提供するゾッ!

アダルト・ソフト

ちょっと街では買いにくい、アダルトソフトも、せいぞろい!ソフトの交換情報も盛りだくさんだゾッ!

今、入会するともれなく

MERRIT1 オリジナルゲームフロッピーを、編集しよう!
オリジナル"ゲーム三昧"フロッピーをプレゼント!
キミだけの"ゲーム三昧"フロッピーをつくろう!

MERRIT2 リンクスアクションRPG!「1メガソフトをダウンロードプレゼント」!

資料請求ご希望の方は ◣マークを、官製ハガキにはって、リンクスまでおくってネ!

日本テレネット株式会社
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F

力ありし者たちの神話。今ここに…

GRADIUS III

Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy.
This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion,
the mysterious,evil being and his return to power.
Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper".
The fate of not only Gradius
but the entire universe
is in their hands.

シリーズ最高の
グラディウス・サウンド
緊・急・発・進!

グラディウスIII
コナミ矩形波倶楽部
2月21日発売

▪FINAL PROLOGUE▪

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。
その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神"バクテリアン"が
再び活動を開始しはじめた……。
そして再び超時空ファイター"ビックバイパー"が発進。全宇宙の
命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ…。

オリジナル・ゲーム・サントラ全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発㊙ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ"特製化粧箱"に入って発売/さぁ、今すぐレコード店で予約しよう/しかも表に貼ってあるステッカーになんと"愛蔵家ナンバー"が入っている。このナンバーが何であるかは?来月、解き明かされる…。(CDのみ)

CD:KICA-1001 (税込) ¥3,000
CT:KITA-1001 (税込) ¥2,500
▲特製化粧箱

●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!
グラディウス・シリーズ楽譜集I
〈グラディウスIII 全曲集〉 グラIII 全23曲の楽譜を集録
KIZA-1001/¥2,000(税込) ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

●3月21日発売!
グラディウス・シリーズ楽譜集II
〈アーケード版〉
グラディウス、グラディウスII ～GOFERの野望～、沙羅曼蛇
〈MSX版〉
グラディウス2、ゴーファーの野望—エピソードII—、パロディウス
6タイトル全89曲の楽譜を収録 KIZA-1003/¥2,000(税込)

●企画・制作
コナミ工業株式会社

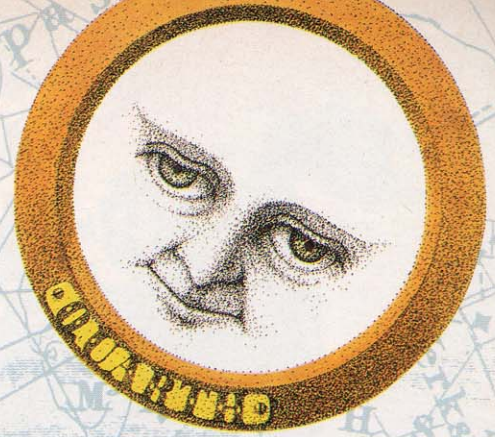
●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社

世にも不思議なシューティングパズル

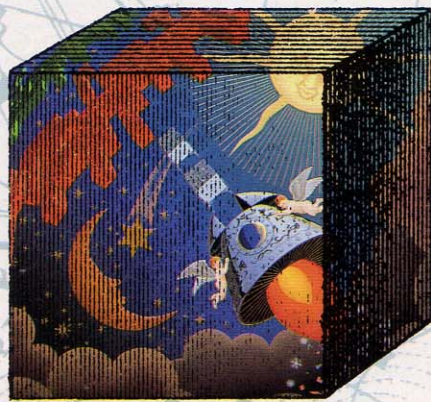
MSX2版

3月9日、一番乗りで発売。

ROMカセット 5,800円（税別）

X68000版 3月下旬発売 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月発売予定 ■ ファミコン版 4月発売予定

1990年 前人未踏の四角い宇宙

だれもが夢中になれるゲームを創りたい。

シンプルでいて奥が深い。だれでも気軽に遊べて、いつまでも飽きない。そんなピュアな、ほんとうの意味でゲームがしたいと思うことがある。ゲームに対する熱い想いをもう一度じっくりと見つめて、90年コナミが新たに発進する、楽園ゲームプロジェクト「クォース」。シューティングの楽しさと、パズルの思考性がマッチングした、すでにゲームセンターでは爆発人気の極楽行き超ソフトだ。ほら、もう引力がココロをズルズルと吸いこんでいる。君も、友も、父も、母も、老若男女を巻きこんで、楽園へ行こう。

コナミ株式会社　本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

待望の話題作、発売中!!

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

お買い上げの方にもれなくオリジナルディスケットケースプレゼント!!

▲試合はオートモード　▲1日のスケジュールをたてる　▲チーム状態を確認　▲選手成績も一覧表示

「野球道」は、野球監督の生活を忠実にシミュレートしたゲームだ。キミのヤル気をそそる渋さなのだ。オープニングのあとは、早速どこかのチームの監督に就任することになる。球団は13球団(12球団を選択)。1チーム40人だからナント520人の選手が揃っているってワケだ。シーズンの開幕はキャンプからで、キャンプは国内、海外あわせて5つのキャンプ地が用意されている。シーズン中は、監督の一日の時間の使い方が重要なポイント。一軍二軍の入れ替えもあるし、ゲームのオーダー作り、練習、監督賞の授与などなど。監督の毎日は大変なのでアル。

MSX2/MSX2+
¥7,700(消費税込)

企画/開発 日本クリエイト株式会社
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1564

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

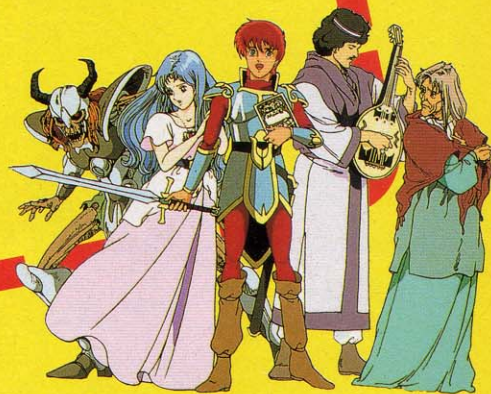
地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214
	パソコンショップハドソン	(011)205
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224
郡山	うすい百貨店	(0249)32
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42
新潟	PIC	(025)243
	PICこばり店	(025)233
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33
	丸専マイコンショップ シャスコ長岡店	(0258)2
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255
	ミナミ電気館 4F	(03)255
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251
	サトームセン本店 5F	(03)253
	CVA秋葉原 2F	(03)258
	コム本店	(03)251
新宿	ラオックス新宿店	(03)350
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21
小金井	サン家電小金井店	(0423)85
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28
	J&P町田店	(0427)23
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314
	横浜VIVRE21 7F	(045)314
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881
	ICコスモランドあざみの	(045)901
	ICコスモランドかもい	(045)934
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244
藤沢	WAVE EYE	(0465)43
平塚	梅屋	(0463)22
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22
甲府	システムインナカゴミ	(0552)26
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36
	通兵	(0263)32
金沢	うつのみや片町店	(0762)21
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27
沼津	メルバ沼津	(0559)22
静岡	メルバ静岡	(0542)54
富士	メルバ富士店	(0545)51
浜松	メルバII	(0534)64
	ホーエー家電有楽店	(0534)53
	マエダM&V	(0534)73
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581
	パソコンショップコムロード	(052)263
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263
	栄電社テクノ大須	(052)252
	トップカメラ 4F	(052)971
	J&P大須店	(052)262
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)8
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634
	J&Pメディアランド	(06)634
	ニノミヤエレランド	(06)632
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643
	J&Pコスモランド	(06)63
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)34
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)9
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)2
京都	J&P京都寺町店	(075)34
和歌山	J&P和歌山店	(0734)2
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)39
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)39
	上新電機三宮一番館	(078)21
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)2
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)9
岡山	岡山VIVRE21	(0862)3
倉敷	倉敷ファソラント	(0864)2
広島	松本無線パーツ	(082)24
	ダイイチパソコンCITY	(082)24
高松	Sound Check MOVE	(0878)6
徳島	徳島そごう 7F	(0886)2
高知	デンキのタグチ	(0888)2
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)3
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)55
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)78
	寿屋エレデ博多	(092)28
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)2
熊本	寿屋本荘店	(096)37
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)33
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)2
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)3
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)2
那覇	ベスト電器那覇店6F	(0988)6

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まず現金書留でお申し込みください。(送料は無料

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-24
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

ファルコム求人シリーズ その2

『描いたキャラが愛される喜び、教えてあげたい』

君が描いた絵やキャラが画面狭しと動き回り、全国のゲームファンに愛されるようになったら……。ファルコムなら、そんな夢を叶えられます。イラストが描ければ、コンピュータなんか知らなくたってへっちゃら！ファルコムが全社をあげて君の夢を応援しちゃいます。

Ⓒ日本ファルコム／キングレコードオリジナル・アニメビデオ「イース」より。

ソフトウェア開発技術スタッフ

ームソフトのプログラマー（Z-80/8086/80286/8
36/MP6809/6502/68000等）移植も含めアセンブ
でソフトウェアが組める開発技術スタッフ。
ジネスソフトのプログラマー・アセンブラ/C言語
の他でソフトウェアが組める開発技術スタッフ。

自作の完動の作品に操作説明、開発機種、期間等を記入した
ント及び自分のコンピューター歴等を記入したものを添付。
者は自分の担当した業務内容を詳しく経歴書に記入の事。
企画立案を含むシステムエンジニアの経験の有る方からビジ
用汎用機、ワークステーション、パソコンを問わず自分の使
来る開発言語及び、自分の担当した業務内容を詳しく経歴書
へ

ームソフト・グラフィック担当スタッフ

ームソフト、グラフィックデザイン（PC-8801/P
-9801/MSX2/X68K/ファミコン/PC-エンジ
/メガドライブ）担当スタッフ（未験者歓迎）

の描いたイラストに制作期間、手法、コンセプト等のコメン
添えて3〜4点送付下さい。デッサン、レイアウト、バランス、
感覚が判断できる物をお送り下さい。
者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

編集スタッフ

告/マニュアル/出版物等
イター
ディター
イアウター
ゴ/レタリング/商業デザイン

者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

制作スタッフ

ラストレーター
ニメーション関係技術者
ミックスの制作スタッフ

の描いた作品にコンセプト等のコメントを添えて送付下さい。
者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

音楽担当スタッフ

①コンポーザー/アレンジャー/マニュピュレーター
②CD・レコード等、音楽ソフトの企画/制作/プロモーション

①は自作の曲をカセットテープに録音して、各曲毎のコメントと使用機種、録音方法を記入し出来れば楽譜も送付して下さい。
経歴書には音楽に関する経歴を詳しく記入の事。
②は経験者の方に限ります。
経験者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

製品企画営業スタッフ

①ゲームソフト/ビジネスソフトの製品企画
②キャラクター・グッズ企画/制作プロデュース
③小説/アニメ/コミック等の制作プロデュース
④販売促進スタッフ
⑤ファルコムショップ・運営/管理スタッフ
⑥ユーザーサポート
⑦経理事務スタッフ

企画営業の基本は物を売り込む仕事です、まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付下さい。
①②③はオリジナルの企画書を送付して下さい。
ゲームシナリオ等はあらすじ・人物紹介なども添付して下さい。
経験者は自分の担当した業務内容、作品名を詳しく経歴書に記入

募集要項

■資格

高校／専門校／短大／大学卒以上、30才までの男女。
＊経験者の方を歓迎致しますが、基本的には仕事への熱意、実力を重視したいと考えておりますので未経験者の方も積極的にご応募下さい。

■給与

経験／年齢／能力により優遇致します。＊中途入社のハンディは一切有りません。

■待遇

昇給年1回、賞与年2回（昨年実績5.5ヵ月以上）
通勤手当、家族手当支給、各種保険完備。

■勤務時間

原則として　午前9時〜午後5時30分。

■勤務地

東京都立川市／渋谷区代々木

■休日／休暇

日祭日、隔週休２日制、年次有給休暇、年末年始、夏期休暇他。

■応募

①履歴書（正面写真貼付）②希望職種の経歴書（書式自由）③作品等（各希望職種覧参照）
①②③を下記送付先へ郵送下さい。書類選考の上面接日をご連絡（1〜2週間後）致します。
応募書類は返却致しませんが、作品に付いて返送をご希望の方は『作品返却希望』と明記の上返送用封筒に御自分の住所氏名を明記して同封下さい。

■書類送付先

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
日本ファルコムスタッフ募集係（TEL.0425-27-0555）

ファルコムを知らない人へ

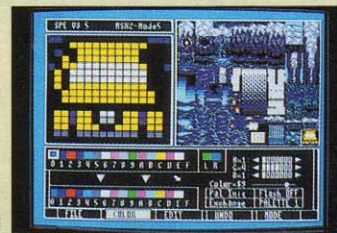
パソコンのゲームを中心として、CD・カセットの音楽ソフト（レコードレーベルを持っています。）やコミック・小説などの出版物、アニメビデオ、オリジナルデザイングッズなどをクリエイトして、自社で発売したり多数の海外・国内の大手企業へライセンスしている若さいっぱい（部長以下全員20才代）のフレッシュな会社です。パソコンゲーム・ソフトでは業界トップと言われ小さいながら信じられないパワーを持ったクリエイティビティあふれる会社と言われています。■主なライセンス先　国内：角川書店/東京書籍/キングレコード/ビクター音産/セガ/ハドソン/ナムコ/ブラザー/その他　海外：Broder bund、SAN RAFAEL CA SIERRA ON-LINE、COARSEGOLD、CA KYODAI Software.,

空想の真実を求めて、
感動の神話が始まる！

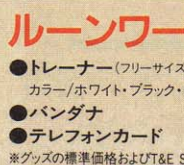
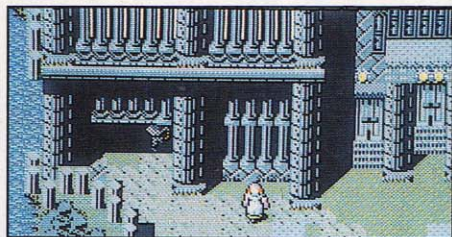
ルーンワースにおいて唯一の大陸といわれるメルサード大陸ほぼ中心部、人間の王国として最古の歴史を誇ったサリス王国が神聖紀1527年に滅亡。
攻め入ったのは、新興国でありながら、熱狂的な信者をもち、急速に勢力を広げていったババマーン神国。
その指導者オールマムはすべてのサリス王家の血を絶やすことを望む。
サリス王国と古くから親交を持つ神聖サイア王国は、サリス陥落の知らせを受け、ただちにババマーン王国に派兵を決定。
暗く重い戦乱の影がメルサード大陸全土に広がっていった。
そして17年の歳月がながれる。 ひとりの少年が運命の時をむかえた。
物語はここからはじまる。

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。
50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。
MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

●トレーナー(フリーサイズ) 標準価格 ¥3,400 ユーザーズクラブ会員価格 ¥3,000
カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド
●バンダナ 標準価格 ¥800 ユーザーズクラブ会員価格 ¥500
●テレフォンカード 標準価格 ¥1,000 ユーザーズクラブ会員価格 ¥1,000
※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

●お申し込み方法
■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。
■T&E SOFTユーザークラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

MSX2 PC880SRシリーズ 絶賛発売中!!

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

MSX2 MSX-MUSIC（FM音源）用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

MSX2 / MSX2+ （RAM64K以上、VRAM128K以上）
●MSX-MUSIC（FM音源）対応
●ジョイスティック対応

3.5″2DD 3枚組………… 標準価格¥8,800
PC8801SRシリーズ5″2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

100以上の機能を贅沢に満載!!

【グラフィックエディター（AGE）】
●セットアジャスト機能●マウス後付け機能●色拾い機能●カーソルステップ数変更機能●ライン描画機能●コネクトライン描画機能●ラジアルライン描画機能●グラフィック確認機能●フリーライン描画機能●ペン先変更機能●ボックス描画機能●ボックスフル描画機能●コピー機能●XORコピー機能●ORコピー機能●重ね合わせコピー機能●グラフィックスワップ機能●拡大縮小コピー機能●ペイント機能●日付け表示機能●時間表示機能●サークル描画機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●部分拡大機能●拡大グリッド機能●カーソル指定位置拡大機能●複数パレット点滅機能●パレット設定機能●カラーチェンジ機能●フルアニメーション機能●アニメスピード変更機能●アニメハイスピード設定機能●オートバックアップ機能●ディレクトリ表示機能●ドライブ変更機能●ファイル削除機能●パレットデータ出力機能●グラフィックデータファイル入出力機能●パターンデータファイル入出力機能●グラフィックデータメモリー入出力機能●パターンデータメモリー入出力機能●圧縮データ入出力機能●ファイルモード切り換え機能●ソフトウェアキーボードサポート●グラフィックファイル重ね合わせ機能（2モード）●メモリースワップ機能●ディレクトリソート機能●効果音ON/OFF機能●アンドゥ機能●オートテキストカラー設定機能●キーリピート設定機能

【パターンエディター（SPEN）】
●オートテキストカラー設定機能●ダイレクトカラー指定機能●色拾い機能●マウス後付け機能●テキストカラー強制修正機能●起動スイッチ設定機能●オートバックアップ機能●ボーダーカラー設定機能●VRAM64K設定機能●データ拡張子設定機能●ドライブ変更機能●ディレクトリ表示機能●ワイルドカードサポート●キー入力時のコントロールコードサポート●パターンのファイル入出力機能●パターンのメモリー入出力機能●パレットデータ出力機能●スプライト分解データ出力機能●EC-BIT付加機能●ファイル削除機能●複数同時カラーチェンジ機能●パレット複数点滅機能●パレット点滅速度切り換え機能●パレット切り換え点滅機能●パレット変更機能●パレット初期化機能●パレットコピー機能●パターン簡単コピー機能●パターン重ね合わせコピー機能●パターンXORコピー機能●パターンANDコピー機能●パターンスワップ機能●輪郭作成機能●鏡面コピー機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●タイリング塗りつぶし機能●アンドゥ機能●エディットサイズ変更機能●フルアニメーション機能●アニメボードカラー設定機能●アニメ動画数変更機能●アニメスピード変更機能●スプライトカラーテーブル機能●オートスプライト分解チェック機能●サブパターン拡大機能

【ユーティリティー】
●ピクセル3データコンバート機能●パレットデータMSX-BASIC変換機能●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

好評発売中!!

MSX2 / MSX2+ 標準価格¥9,800
3.5″2DD●マウス対応 （RAM64K以上 VRAM128K以上）
表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋（052）776-8500
●お問い合わせは、NEW 3D GOLF事務局まで 名古屋（052）773-7757

KOEI

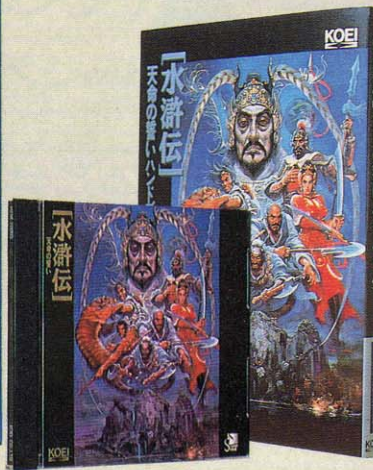
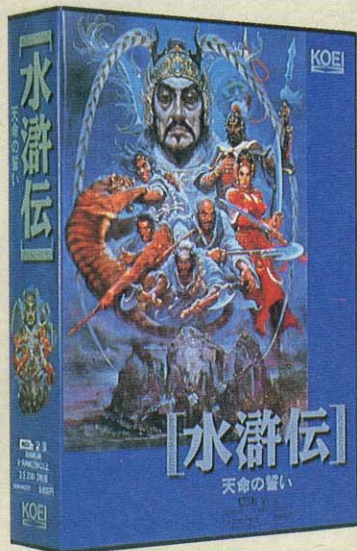
信長の野望
戦国群雄伝

400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
配下の羽柴秀吉を、柴田勝家を、個性豊かな武将達を、
思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、
天下分け目の決戦に臨む。

4メガROM版
好評発売中

- ●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
  withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ●ハンドブック:1,860円(税込)/ガイドブック:910円(税込)
- ●サウンドウェア CD:H29E-20001:2,987円(税込)/CT:26CE1001:2,678円(税込)

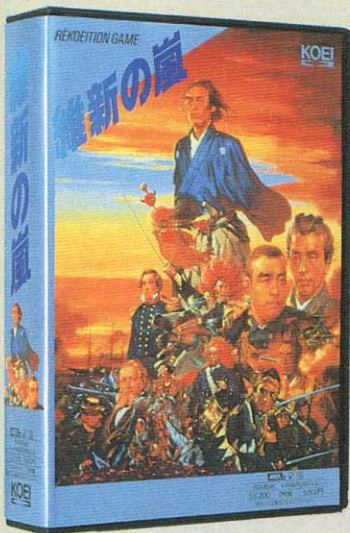
[水滸伝]
天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦…。
108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す!
火計・妖術飛び交う戦場で、
反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一大活劇。

4メガROM版
好評発売中

- ●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
  withサウンドウェア:14,200円/12,200円
- ●ハンドブック:1,860円(税込)
- ●サウンドウェア CD:H29E-20003:2,987円(税込)/CT:26CE-1003:2,678円(税込)

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
尚、書籍、サウンドウェア(CD/CT単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。MSXはアスキーの商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

維新の嵐

夜明け間近の幕末ニッポンを、思想を武器に闊歩した、
坂本龍馬、西郷隆盛ら、信念の男達。
彼らが生きた、まさに嵐のような青春を、
いま、コンピュータで体験する。

ディスク版
新発売

●MSX2(4メガROM版):11,800円/MSX2(ディスク版):9,800円
with サウンドウェア:14,200円/12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円(税込)/CT:26CE-1004:2,678円(税込)

信長の野望
全・国・版

●MSX2(ディスク版):8,800円、MSX2(4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

●MSX2(ディスク版)、MSX(2メガROM版):各12,800円、MSX2(4メガROM版):14,800円、ファミコン:9,800円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

●MSX2(ディスク/4メガROM版)、MSX(2メガROM版)、ファミコン:各9,800円
with サウンドウェア:12,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア CD:H29E-20002:2,987円(税込)/CT:26CE-1002:2,678円(税込)

SOUND WARE

信長の野望/三國志
CD:H29E-20005:2,987円(税込)
CT:26CE-1005:2,678円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.1
歴史三部作
CD:H27E-20007:2,781円(税込)
CT:24CE-1007:2,472円(税込)

光栄オリジナルBGM集Vol.2
信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い
CD:H27E-20008:2,781円(税込)
CT:24CE-1008:2,472円(税込)
●販売/ポリドール株式会社

BOOKS

光栄ゲーム用語事典(シブサワ・コウ編) 絶賛発売中
光栄ゲームのすべてを一冊に凝縮!人名、コマンド、イベントから軍師メッセージに至るまで、項目数は約3,700。待望の㊙データ集も極限まで充実。プレイしながら引くのもいいし、読物としても面白い。B5判上製・320頁・本文オールカラー・ケース付・定価5,000円(税込)

維新の嵐(嶋岡 晨著) 2月下旬発売予定
龍馬は生きていた!刺客の凶刃を逃れ、動乱の維新、革命のパリ、西南戦争へと駆けまわる。はたして維新政府打倒なるか?壮大なスケールとロマンで描ききった本格派長編小説!四六判上製・290頁・定価1,500円(税込)

信長の野望(童門 冬二著) 3月下旬発売予定
信長、本能寺を脱出す!一度は死を覚悟した信長が、新しい天下・国家づくりの野望に燃える。日本はどう生まれ変わるのか…?大胆な設定と著者ならではの着眼点で描く、待望の長編小説!四六判上製・270頁・定価1,500円(税込)

テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代)

湘南伝説

湘南では有名な走り屋「赤い星」がついにチームを作った。
この噂を耳にして多くの若者が彼の元に集まりだした。
この動きを見て関東一帯を支配する巨大組織
「ヨコヤマ連合」の総隊長、剛田竜二は、この新興勢力壊滅を企てた。

★走ることに青春を賭ける若者をテーマに展開される新しいウォー・シミュレーション・ゲーム。★

縄張りはもらった!

●スカウト画面

●マップ画面

●戦闘画面

●徴兵画面

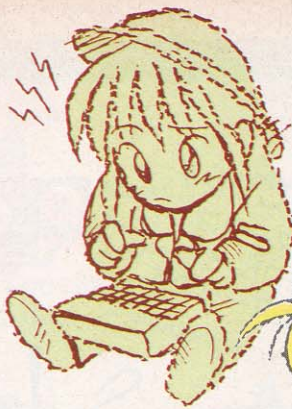
戦闘場面に劇画タッチのアニメーションを採用、簡単コマンド選択、12の特異な部隊、ユニークな人材スカウト、楽しい特命コマンドなどで展開する湘南争奪戦。

2月23日発売予定: MSX2 ディスク版 ¥7,800(税抜

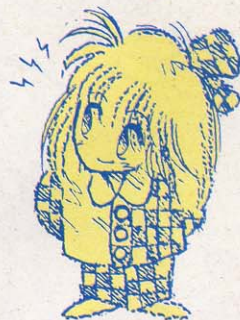
●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉TEL. 03-423-7901

スタッフ大募集!
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝 詳しく

ピーチな月夜、君にかすかにふれる。

やっぷー。
げんぷーですか？私は超元気だよーん。
さて、ピーチアップ3号の紹介ですが、
またもや、ほとんど決まってないんだって、
ちゃんと働いてるのぉ？あらら、死んでる。

もー。くりもとくん！
過労で燃えつきちゃってる。

超かわいそ。ま、そんなのはほっておいて、
とりあえず分かってるもの紹介しとくね。
お先に初体験のコーナーは、ゼネラルプロダクツの『電脳学園』と、
もう一本を予定してるんだって。オリジナルゲームは、RPG、
タイトル決まってないそーです。
あと、ちょっと遊べて、もっとやらぴー、プチゲームも
入ってるそーだよ。さて、お便りにいってみよー。
千葉県のMKくん、「これから毎回買っていきますから、
がんばって下さい、ボクがついてます。おうえんします！」
超ありがと。ではまた。
お便り待ってるからね。

3月23日㊎
3,800円
（表示価格に消費税は含みません）

ピーチアップ 3
THIRDissue

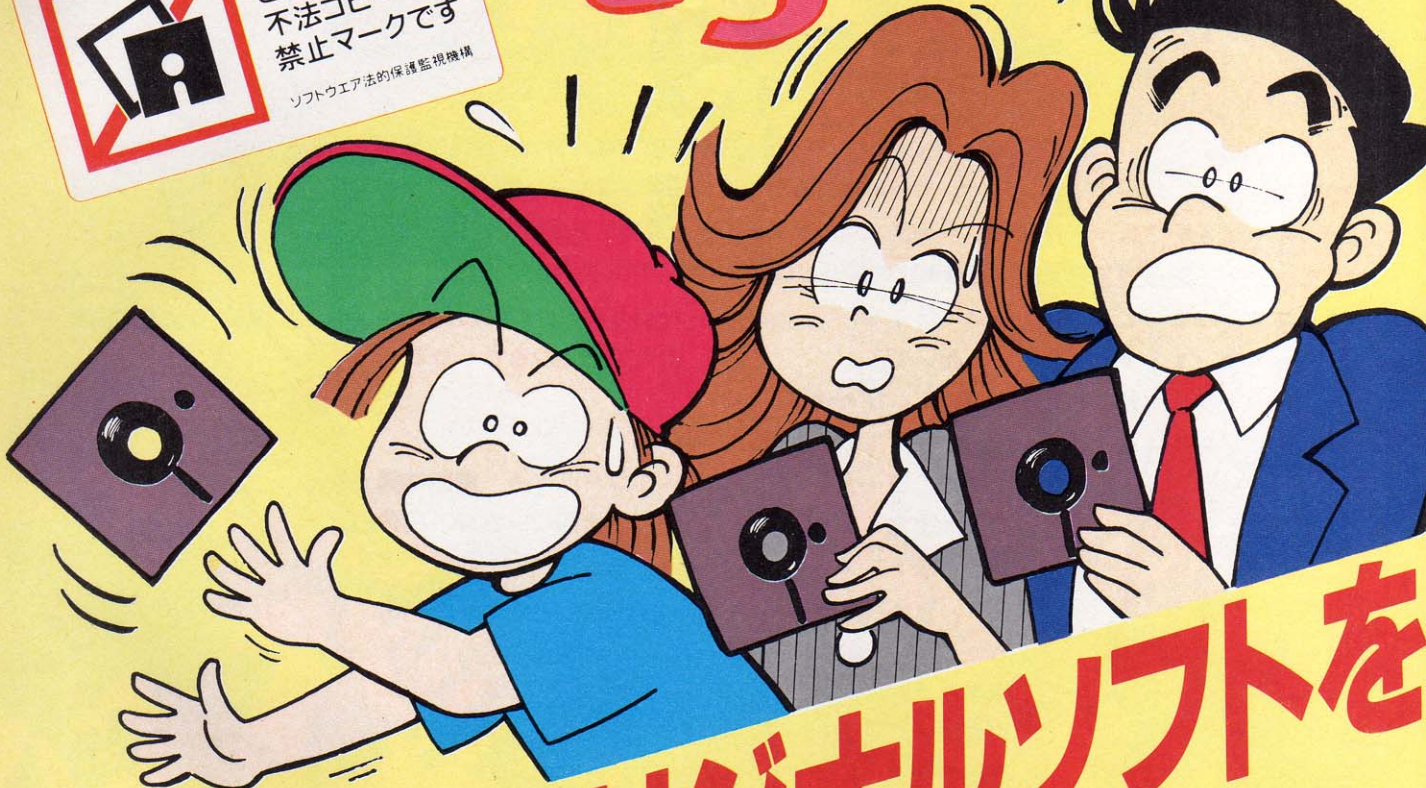
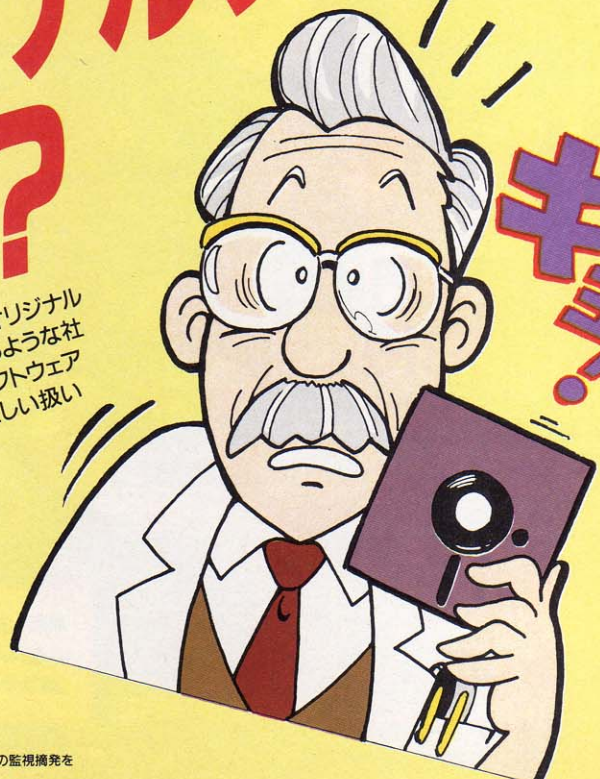
VRAM128K ●MSXマークはアスキーの登録商標です。

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

ピーチアップ2号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号－3800円　PU2－3800円　消費税別

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
ギョッ!
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは?　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの？

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ（映画）や、レコード（歌手）は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね？

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
エー・アイ・ソフト㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
エスエイティーティー㈱
㈱エス・シー・アール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
日本ワードパーフェクト
生活産業研究所㈱
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ディアイエス
テービーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータープラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
ビーシーエー㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
富士ソフトウェア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
森本紘章顧問弁護士

〈90.2.1現在〉

2月1日現在、133社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
担当　久保田
TEL 03(221)7481(代表)

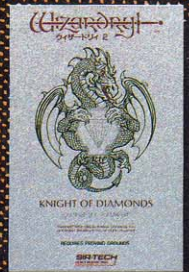
ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ

ASCII SOFTWARE

邪悪なるダバルプスの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルガミンの街を救うためには、失われた守護神「ニルダの杖」を取り戻すことが必要である。

しかし、ニルダの杖を手にするには、リルガミンの街に伝説として伝わる、鎧・楯・小手・兜・剣を捜し出し、偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」として認められなければならない。

そして今、「ウィザードリィ」の試練なる戦いにおいて、鍛えに鍛えぬかれた精鋭達の新たなる冒険が始まった。

これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧だ！（マジックアーマー）

Wizardry®

ウィザードリィ2

KNIGHT OF DIAMONDS

ダイヤモンドの騎士

■対応機種 MSX2
［MSX2＋も可］（V-RAM128K）
3.5-2DDフロッピーディスク（1ドライブも可）

■定価9,800円
（表示価格には消費税が別途付加されます。）

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・狂王の試練場」で鍛えぬかれたきみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2に転送させ、新たなる冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により、美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

〈ご注意〉

■このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ＃1」のディスクまたはROMが必要です。

■このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ＃1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。

■プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。

■ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク（3.5-2DD）をご用意ください。

ロールプレイングゲームの真髄 ウィザードリィ［好評発売中］

■対応機種 MSX2［MSX2＋も可］

（V-RAM128K）3.5-2DDフロッピーディスク（1ドライブも可）

定価 9,800円

（V-RAM128K）ROMカートリッジ（S-RAMバッテリーバックアップ付）

定価 12,800円（メタルフィギュア付）

（表示価格には消費税が別途付加されます。）

君もウィザードリィ・プレイヤーズフォーラムに登録しよう！

○ただいま会員募集中！

入会無料

入会するといろいろな特典があります。

MSX2版「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」のパッケージに入っている申し込みハガキ、または、ポスターのあるお店に置いてある申し込みハガキで、お申し込み下さい。

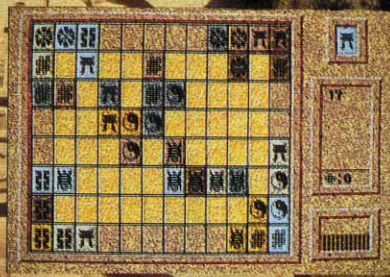
MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明など
さまざまな古代文明の揺籃期において、
ある時期から人々は、世界の森羅万象を
"4"という数字に基づいて分類、
解釈するようになった。即ち「四象」「四季」
「4大元素」「4方位」等がその表れである。
そして、それらの概念の誕生と共に、
ゲームシステム「石道」の原型が、
「四の支配法則」に則って石盤上に石を並べる
世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。
それをプレイすることは、
その背景となる文化によって、
あるときは石に依る冥想を行うことであり、
あるときは神意を仰ぐことであり、
また決闘を行うことでもあった。
今、それはコンピュータゲーム「石道」
として、諸君の前に登場する。
プレイの進行、結果の解釈は、
すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- ◎「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- ◎4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ◎ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- ◎盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。

※画面写真は開発中のものです。

石道
―ISHIDO―

3月発売予定

■対応機種
MSX2(MSX2+も可)3.5-2DD(V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

理由はカンタン。
あなたの近くにアクセスポイント、できました。
これからは、時間を気にせず楽しめます。

つい夢中になって、時間を忘れるパソコン通信。料金を気にせず楽しみたい。そこでアスキー
ネットは、全国に13ヶ所のアクセスポイントを増設。**東京、名古屋、大阪**のほか、**札幌、仙台、**
所沢、千葉、川崎、横浜、浦和、静岡、神戸、京都、広島、福岡、那覇が加わり、全国から直接
アスキーネットに接続できるようになりました。さらにTri-Pの各ノード(66ヶ所)、DDX-TPまで
利用が可能。あなたに近くなったアスキーネットで、思うぞんぶんパソコン通信してください。

情報活用型ネットワーク・アスキーネットACS

ビジネスに役立つ情報と高度なコミュニケーションスペースを提供します。オンラインによる
ニュースサービスはもちろん、各種の情報を入手し活用するまでの機能・サービスは、情報活
用型人間に最適の環境になっています。蓄積された情報を充分に生かせるネットワークです。

●[ACS]のサービス内容●コミュニケーション機能：SIG/MAIL/VOICE/TOPIC/NOTICE

長パソコン、してもいいよ。

MSXも通信の時代です。MSX-SERIAL232でモデムにつなぎ、

MSX-TERMを実行すれば、遠く離れた

仲間のMSXとも自由にデータ通信ができます。

友達の友達と話をしたり、対戦型のゲームをしたり…

使い方しだいで可能性は無限です。

パソコン通信だけでなく、無線によるパケット通信も可能。ソフトやツールも充実し、言語、画像、制御の分野でもMSXが縦横に活用できる時代になりました。

好評発売中

エムエスエックス・シリアル232

MSX-SERIAL232

価格20,000円（税込・送料サービス）　価格19,417円（送料サービス）

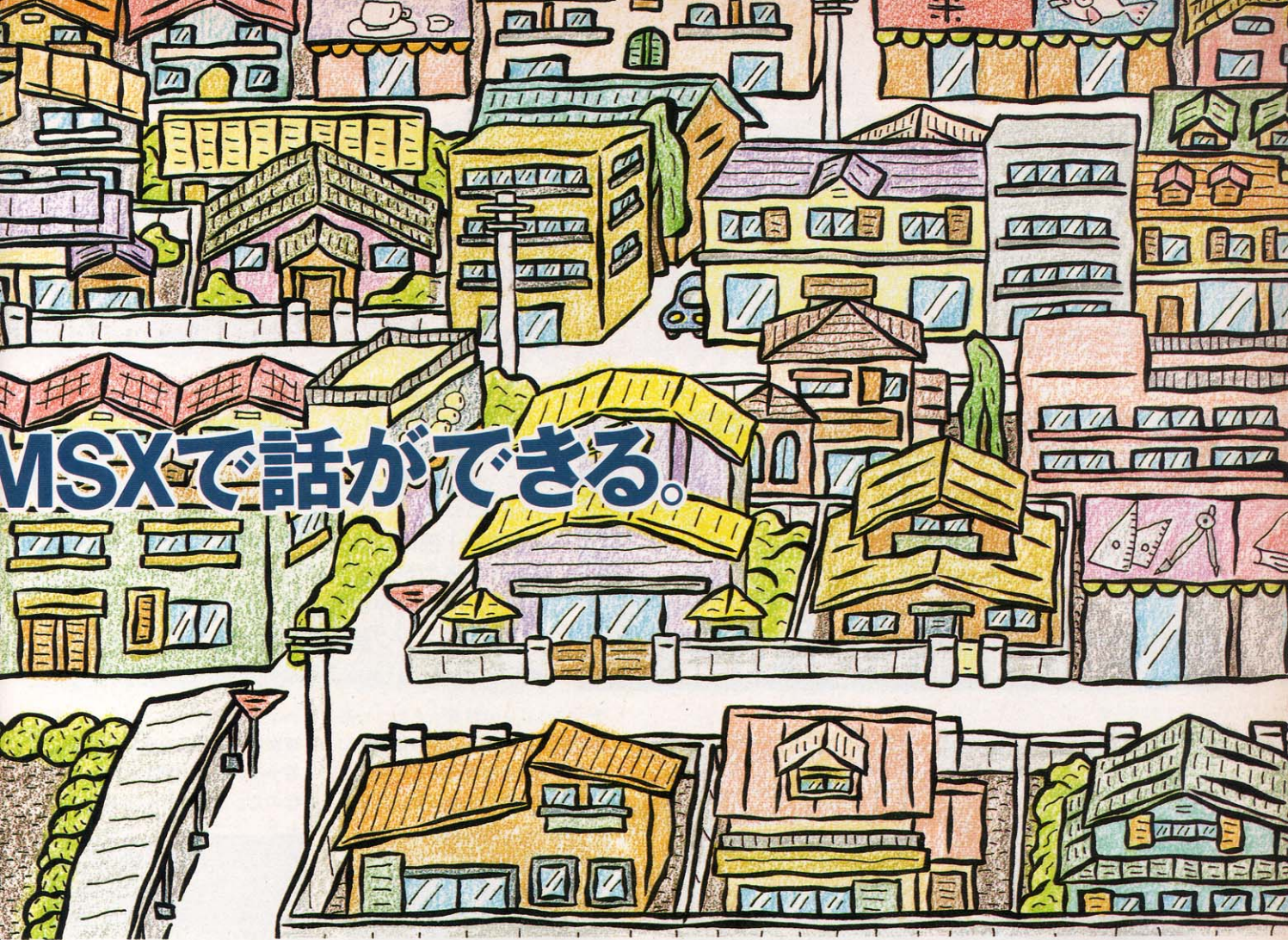
RS-232C方式の コミュニケーションインターフェース

MSX-SERIAL232はDMAコントローラとバッファRAM
を搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送※を可
能にしたRS-232Cインターフェースカートリッジです
MSX-TERMとモデムとの組み合せによるパソコン
通信が、また、TNC(ターミナルノードコントローラ)と
各種トランシーバーの組み合せによるアマチュア無線
でのパケット通信が可能です。
MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよひ
BIOSレベルの互換性もあります。

※フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合

主な特長/■MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。■DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。■MSX標準のRS-232CインターフェースとBASICおよびBIOSの互換性があります。■BASICとBIOSの技術資料を添付。■MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。■通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。■RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタを採用

▶MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部(TEL.03-486-7114)までお願いいたします。

対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
※注意：ケーブルは付属していません。

MSXで話ができる。

好評発売中

エムエスエックス ターム

MSX-TERM

価格12,800円（送料1,000円）

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。エディタなど、多彩な機能を装備しています。

MSX-TERMは各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。電話帳ファイルによるBBSへのオートログインや画面から消えてしまった文字を再表示させるバックスクロールモード、文書を編集するエディタなどの強力な機能を備え、快適なパソコン通信を可能にします。

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。■MSX-JE対応。■日本語MSX-DOS2対応。

対応機種：MSX2、MSX2+　対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
メディア：3.5-1DD（2DDのディスク装置でも読み書き可能）
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

好評発売中

［ハードディスク インターフェイス］20MB、40MBハードディスクに対応

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア（HD）をサポート。MSX2、MSX2+ 対応

MSXでハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS（パブリック・ドメイン・ソフトウェア）を大量に保存しておくのに便利です。

▶HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部（TEL.03-486-7114）までお願いいたします。

対応機種：国内製品8社22機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせ下さい。

好評発売中

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート［ニホンゴ エムエスエックス ドス2］

日本語MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵　価格34,800円（送料1,000円）●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式 MSX2、MSX2+
■日本語MSX-DOS2　価格24,800円（送料1,000円）●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用
▶対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS 805/128、YIS 805/256）

新PDTシリーズも好評発売中（MSX-DOS2専用）

MSX-DOS2 TOOLS	MSX-SBUG2	MSX-C Ver.1.2
［エムエスエックス ドス2 ツールズ］	［エムエスエックス エス バグ2］	［エムエスエックス シー バージョン.1.2］
価格14,800円（送料1,000円）	価格19,800円（送料1,000円）	価格19,800円（送料1,000円）

●このページの表示価格には、消費税は含まれておりません。

■カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

なぜか机の上に各地のおみやげの食べ物がたくさん乗っている。今、うなぎパイといちご大福を食べたところ。次はね、忍者のふる里のお菓子を食べようと思っている。

いよいよ第2部

前回の第1部に続いて、今月号ではついに第2部の解析をするのだ。第2部では、ゼグラードの塔や炎の砦などの難関が待ち受けている。今までになかったシューティング面も楽しむことができるんだぞ。

■マイクロキャビン　MSX2　8800円[税別](2DD)

ネムヌの町からスタート

第1部で3番目のボスキャラを倒したら、ついに第2部に突入するぞ。第2部は、まず、ホビットの住むネムヌの町からスタートする。こんなうす暗いところに町があるなんて、ちょっと驚きなのだ。

ここにもほかの町と同じように、武器屋、道具の店、魔法の店などがある。町の奥にある塔では強い敵がたくさん出現するのでそれに備えて武器や防具を買っておこう。

そうそう、魔法の店では剣に魔法をかけてもらうのを忘れないように。塔の中の敵は、剣に魔法がかかっていないとダメージを与えられないのだ。どんなにレベルが上がっていても、すぐに倒されてしまうから、絶対に魔法をかけておくこと。また、この町の武器屋に売っている武具は最強のものばかりなんだけど、残念なことに売り切れで今は置いていない。それを補うために、攻撃の魔法もなるべくたくさん買っておこう。

町の中にはホビットたちが歩き回っているので、話を聞いてみること。とくに、ニーメイという男からは重要な情報を得ることができるぞ。ただし、こいつはいちいちお金を取るのだ。まあ、お金を払うだけの価値はあるから、ここは聞けるだけ聞いておこう。

さて、この町ではユーイという女の子の家を訪ねることが、次へ進むためのきっかけとなる。ユーイに会って話を聞くと、兄が塔に行ったきり戻ってこないという。彼女は今は誰にも会いたくないと言って、ひどく悲しんでいる様子なのだ。なんとかしてあげたいけれど、ここではどうすることもできない。これは塔に行ってみないことには話が進みそうもない。

町の奥から外に出ると、すぐに塔の入り口がある。準備を整えて、さっそく中に入ってみよう。

⬆ネムヌの町の町長は、主人公が本当にバドゥーを倒せるか信用していないのだ。

⬆お金は取られるけど、ニーメイからの情報はなるべく聞き出すようにしよう。

⬆ネムヌの町の武器屋には、最強の武具が揃っている。しかし、今は売り切れ中で買うことができない。ちぇっ。とりあえず、今あるものに魔法をかけて使おう。

⬆ブリックが営む道具の店には、ベヌラという草が売られている。これは物のすべりをよくする草で、塔の中にある宝箱に使うのだ。2、3個買っておこう。

⬆ここに置いてある魔法は、なるべく全部買っておきたい。とくに、どこからでも町にすぐ戻れるテレポートマジックは、あとで必要となるのでぜひ持っていよう。

ゼグラードの塔

ネムヌの町を出てすぐのところに、ゼグラードの塔の入り口がある。塔は円錐形になっていて、上に行くにつれ面積が狭くなる。どの階も単純なつくりで、少し歩き回ればすぐに階段が見つかるので、マップを描く必要はないだろう。

それよりも、宝箱にトラップがあるので注意しよう。中に何か入っている場合は一度開けてしまえばそのまま開きっぱなしになるが、トラップのものは何度でもふたが閉まる。もしもトラップの箱を開けてしまったら、同じことを繰り返さないように、その場所をしっかり覚えておくことが大切だ。

あと、床からとげのようなものがニョキニョキ出たり入ったりしている場所がある。とげが出ているときにその上を歩くとダメージを受けるので、慎重に進もう。

塔の中の敵は、剣に魔法をかけておかないと倒せないものばかりだから、いくら強い剣を持っていてもそのままで戦っていてはダメージを与えられない。必ず魔法をかけてもらっておくようにね。

また、塔を上ぼっていくと主人公にそっくりの敵が出てくる階がある。こいつはとっても強いうえ、集団で寄ってくるので倒すのがたいへんなのだ。それに外見が主人公とほとんど同じだから、どれが自分かわからなくなってしまう。この敵が現われたら、なるべくかかわらずにす速く階段を見つけて逃げたほうが無難かもしれないぞ。

さて、ゼグラードの塔ではおもなイベントが3つある。それぞれのイベントが微妙に関わり合っているので、ひとつずつこなしていくというよりは同時進行していくことになるのだ。だから1回で塔の最上階へ行くのではなく、何度か上ぼったり下りたりしなければならない。ネムヌの町へも何度か戻ることになるが、その際はせっかくだから武器屋や魔法の店などにも寄っておこう。

そして、ニーメイの情報も重要なものが多いので、会ったら必ず話しかけるようにしよう。

⬆宝箱のそばにドクロがあったらトラップだ。ドクロがない場合もあるので注意。

⬆ひー、こんな仕掛けの真ん中に宝箱があるー。いったい何が入っているのかな。

⬆なんだー？　これじゃ自分がどれだかわからないなあ。競走したくなっちゃう。

⬆なんとヒクシーがさらわれてしまった。黒いマントの男とはいったい何者だろう。

神の子孫がほかにも？

塔の入り口に、たき火をしている少年がいる。話しかけてみると、こいつがとても生意気なのだ。リューンという名前で、驚いたことに自分も神の子孫だという。そして、主人公と同じく聖域をめざしているらしい。主人公のほかにも神の子孫がいたなんて、どういうことなんだろう。どうやらこのリューン、主人公のあとをずっとつけてきたらしいが、自分のほうが先に聖域にたどり着くと豪語している。何者なのかよくわからないが先を越されないよう急ぐのだ！

⬆あれ、こんなところでひとりたき火をしている少年が。話しかけてみよう。

⬆えーっ、こいつも神の子孫だなんて。それにしても口のきき方がえらそうだ。

かわいそうなユーイ　おにいさんはいったい……!?

おにいさんが塔へ行ったきり、帰ってこないと嘆くユーイ。はたして、塔の中におにいさんはいるのだろうか……？　塔の中の、ある場所で死霊が話しかけてくるのだが、じつはそれがユーイのおにいさんだったのだ。

かわいそうなことに、ユーイのおにいさんはすでに死んでいたのである。ひとりで塔の中に入り、“背の高い黒マントの男”に殺されてしまったのだが、ひとり残された妹のことを思い、死霊となって誰かがやって来るのを待っていたらしい。おにいさんから妹へのメッセージを伝えてくれと頼まれるので、町に戻ってユーイの家へ行こう。

ユーイにメッセージを伝え、再び死霊のいる場所へ行くとお礼にブロードソードというとても強い剣がもらえる。これを装備して魔法をかけてもらえば、この先の手強い敵ももう怖くないはず。ユーイのおにいさんの仇を討つためにも、塔の最上階にいる“背の高い黒マントの男”をどうしても倒さなければならないぞ。

⬆帰らぬ兄をひとり待つユーイ。とてもかわいそう。なんとかしてあげたいなあ。

⬆こんな姿になっていようとは……。ユーイが知ったら、ますます悲しむのでは。

⬆ユーイにメッセージを伝えたお礼に、とても強い剣をもらうことができたのだ。

ゴーストがしゃべった！

塔の中を歩き回っていると、ある部屋で泣いているゴーストに出会う。そういえば、ネムヌの町で塔の中にしゃべるゴーストがいるらしいという情報を聞いたっけ。さっそく話しかけてみよう。すると、情報のとおり、このゴーストは人間の言葉をしゃべるのだ。

話によるとゴーストはケインというマジシャンで、魔法で敵に変身したものの、元に戻る魔法を忘れてしまったというのだ。マヌケなやつだけど、助けてくれーっと泣いているところを見ると、なんだかかわいそう。ケインを元の姿に戻してあげるには、ディスペルマジックという魔法が必要らしいのだが、そんなものいったいどこにあるのかな。たしか、ネムヌの町にはなかったはずだ。

じつは、次に出てくるノームの親子と深い関係があるのだ。ノームのところであることをしてあげると、お礼にディスペルマジックの巻き物をくれるので、それをケインに渡そう。ケインは無事に元の姿に戻り、大喜び。そして、ネムヌの町に行き、今までは留守だった家に入ってみると……、ケインが出てきてお礼にとてもかわいいものをくれるのだ。かわいいだけでちゃんと役に立つのかな、と一瞬不安になるけれど、このあとで行く炎の砦で重要な役目を果たしてくれるぞ。そのときのために大切にとっておこうね。

⬅ゴーストというよりは毛むくじゃらの犬みたい。でもなかなかかわいいのだ。

⬆お願いだよぉーと泣いて頼まれちゃあ、助けてあげないわけにはいかないよね。

⬆ディスペルマジックを渡してあげたら、無事元の姿に戻れたケイン。よかったね。

宝箱の中にノームの家族が

⬆ん？　こんなところにも宝箱が。どうかトラップなんかじゃありませんよーに。

⬇うわー、こんなところに住んでいるとは驚き。左に見える巻き物は何かな？

さて、塔内にはたくさんの宝箱があるが、中身はアイテムやトラップばかりではない。開けてみたらびっくりーというものもある。なんと、宝箱を家にして住んでいる家族がいたのだ。

いきなりふたを開けたのでノームの父親に怒られてしまったが、こんなところを住みかにしているとは、なんともかわいい光景だったりする。でも、箱の中には父親と母親のノームだけで、子供はいないようだ。どうしたのかな。

話を聞いてみると、子供が箱の外に出て行ってしまい、戻って来ないという。外にはモンスターがうじゃうじゃいるから、襲われているのではないかと心配しているのだ。どうせ塔の中を探索しているのだから、捜して来てあげよう。

そういえば、ここに来る途中で小さなドクロがウロチョロしていたなあ。近づいてもぶつかっても何も起こらなかったので変だとは思っていたが、もしかしたらあれと関係があるかもしれない。さっそくその場所へ行ってみよう。

モンスターに混じってヒョコヒョコ動いているドクロに近づいてみると、今度は会話ができたぞ。

やはり正体はノームの子供で、ドクロの中に入って遊んでいたのだ。もっと遊ぶーとだだをこねてる子供をなんとかなだめて、親のところまで連れていってあげよう。

そして、ノームの子供を無事親の元へ返してあげると、お礼にディスペルマジックの巻き物をくれるのだ。そう、これがさっきゴーストに変身していたケインを助けるための魔法だったというわけ。

⬆モンスターをからかって遊んでいたとは、ずいぶん度胸のすわった子供なのだ。

⬆わーい、ディスペルマジックがもらえたぞ。これでケインを助けてあげよう。

⬆じつはこんなにかわいい少年だったケイン。お礼にくれたものもかわいいのだ。

落とし穴に注意

宝箱に仕掛けられたトラップにはさんざんな目に遭わされてきたと思うけど、ひとつだけ箱を開けたとたんに大きな穴が開いて下に落ちてしまうというものがある。しかも、落ちた部屋には出口がなーい。テレポートマジックを使うしか、ここを出る手段はないのだ。

⬆わー、開けてしまったっ。開けたら最後、どんなにもがいても下に落ちてしまうのだ。

⬆そんな、ひどーい。かなり大きなダメージを受けてしまった。もう死にそう。

⬆テレポートのマジックを持ってないために死んでしまったやつがいるようだ。

黒マントの男 ネクロマンサー

ユーイのおにいさんを殺したり、ピクシーをさらったひどいやつ、ネクロマンサーは、塔の最上階にいた！　いよいよ対決のときが来たのだ。やっとたどり着いた最上階には、意味ありげな扉があった。おっと、ここでしっかりセーブしておくのを忘れないようにね。

扉の奥へ進んでみると、何やら不気味な雰囲気が漂う中に、ひとりの男が立っている。ひょっとして、こいつが噂の〝背の高い黒マントの男〟か!?　近づいてみると、話しかけてきたぞ。ん？　なんだか言葉使いが変な感じ。「そうよぉ、この私ネクロマンサー」とか言っちゃって、なんだかオカマっぽいのだ。気持ち悪いなあ、こいつ。

と、油断している間に、床の下からたくさんのゾンビが出てきてしまった。こっちはひとりなのに大勢で攻撃してくるなんて、ずるいなあ。でもここまで来られたんだから、こんなゾンビぐらい倒すのは簡単。1匹ずつサクサク倒していこう。ところがこのゾンビたち、全部いなくなったと思ったら、今度はまた別のゾンビが床の下からニョキニョキ現われた。ひーっ。

このしつこい攻撃は5回も続き、肝心のネクロマンサーとの対決はそのあとになる。ところが！　なんとネクロマンサーのやつ、「さらばだ!!」と逃げてしまうのだ。しかも、ピクシーがいないってことは、一緒に連れ去ったということではないか。うーん、やられた。

ネクロマンサーが去ったあとには、新しい出口ができている。とりあえず、そこから塔を脱出できそうだ。ピクシーを救うためにも、急いで新たな地へ向かうことが解決策といえるだろう。塔を抜けると、次はいよいよ炎の地だ。

⬆こいつが噂のオカマネクロマンサーだ。顔だけ見るととても強そうにはみえないのだが。

⬆うひゃー、盆踊りのようにゾンビに囲まれてしまった。でも倒すのは意外に簡単だぞ。

仲間になっちゃダメ

⬆攻撃も5回目になるといろいろなゾンビが入り乱れてもうぐちゃぐちゃ。

⬆こんな偉そうなこと言ってるくせに、いざとなったら逃げてしまうんだから。

⬆ネクロマンサーが去ったあとには、ぽっかりと新しい出口ができていた。

⬆ゾンビを全部倒すと仲間にならないかと誘われるが、誘いにのるとゲームオーバーだぞ。

炎の地へ

塔を出ると、そこは熔岩がぐつぐつしている炎の地だ。ここから炎の砦へ向かうのだが、途中でわき道にそれると洞窟があるので入ってみよう。そこにはレイチルという女の子がいて、何か悩んでいる様子だ。話を聞くと、行方不明になっている父親を捜してきてほしいと頼まれる。ここでは、ほかの人からも重要な話が聞けるぞ。

⬆レイチルの弟の病気を治すため、父親は薬を取りに行ったまま戻らない。父親を捜してレイチルを安心させてあげよう。

⬆レイチルに父親から受け取った奇跡の薬を渡すと、隣にいた老人から聖域へ行くための手がかりを聞くことができるぞ。

炎の砦

レイチルの父はどこに!?

さあ、いよいよ炎の砦に突入するぞ。中のつくりは第1部に出てきた砦とだいたい似ているが、大きな違いは、炎のカーテンとガス室があるということだ。

まず、炎のカーテンを通過するときは必ず耐火マントを身につけること。うっかり通ってしまうと一瞬のうちに焼け死んでしまい、ゲームオーバーとなるのだ。この耐火マントは、さきほどの洞窟でレイチルにもらっているはずだよね。モンスターと戦うときは今までの防具を身につけ、炎のカーテンの手前で耐火マントに取り替えるようにしよう。本当は両方身につけられれば楽なんだけどね。

そして、もうひとつのガス室。ここに入るにはガスマスクが必要なのだが、このガスマスクは砦の中のどこかにある。だから、まずそれを見つけるのが先決なのだ。炎の砦で最も重要となる場所へは、このガス室を通過しなければ行けないので、ガスマスクはどうしても必要なアイテムとなるわけだ。

さて、ガスマスクを発見できたらさっそく2階中央にあるガス室に入ってみよう。奥へ進むと熔岩がドロドロ流れ、橋がかかっている。橋を渡ってさらに奥へ進むと、男の人が倒れているではないか。

炎のカーテン

⬆レイチルにもらった耐火マントを身につけていれば、炎のカーテンをくぐり抜けてもぜーんぜん大丈夫なのだ。

⬆わっ。うっかり耐火マントなしで通ってしまった。あわてて飛び出してももう遅い。まる焼けになっちゃったー。

ガス室

⬆もわもわーんとガスがたちこめるガス室に入るには、ガスマスクをどこかで手に入れなければならないのだ。

⬆3階へは階段がふさがっていて上がれない。行き方は洞窟の中で教えてくれる。

⬆洞窟で教えてもらった通りにしてみると3階への階段が上がれるようになった。

そう、この人がレイチルの父親なのだ。足にケガをしているらしく、動けない様子だ。会話をしていると、さっきの熔岩が流れているあたりから突然物音が。行ってみると、なんと橋ゲタがなくなっているぞ。これはたいへん。戻れなくなってしまったー!!

レイチルの父親に相談してみると、奥の部屋まで連れていってくれという。父親を抱きかかえてその場所まで行くと、何やら仕掛けのようなものがある。父親はそこで橋ゲタが元に戻るように操作していてくれるのだ。レイチルへの届け物を受け取って急いで橋を渡り、洞窟へ向かおう。

洞窟でレイチルに父親からの届け物を渡すと、今度はほかの人からいろいろな情報を聞くことができるぞ。たとえば、今まで行けなかった炎の砦の3階へ上がる方法や、聖域まで連れていってくれるドラゴンを呼び出す方法などだ。

そうそう、炎の砦にはプレートメイルという最強のよろいも隠されているので探してみよう。

⬆2階で倒れている男の人を起こしてみると、それがレイチルの父親だったのだ。

⬆父親はケガをしているからひとりでは歩けない。肩を貸して動かしてあげよう。

[レイチルの父]：これを娘レイチルに届けてくれ、息子にはもう時間がないんだ。

⬆自分を犠牲にしてまで息子のことを案じている父親なのだ。感動しちゃうなあ。

⬆父親のおかげで再び橋を渡ることができた。でも父親は取り残されているのだ。

ドラゴンの指輪を探せ

聖域にはドラゴンに乗って行け、と洞窟の老人が教えてくれたはずだ。そのドラゴンを呼ぶためにはドラゴンの指輪が必要なのだが、いったいそれはどこにあるのだろう。洞窟のバードという男に聞いたら砦の中のベッドのあたりに落としたという。それを拾うにはあるアイテムが必要なのだが……。ゼグラードの塔でケインにもらったものをよく思いだしてみよう。ね？ 役に立ったでしょ。

⬆フミィーなんて、かわいい声を出しているけど、これでちゃんと役に立つのだ。

⬆これでやっとドラゴンを呼び出すことができるぞ。3階のバルコニーへ急ごう。

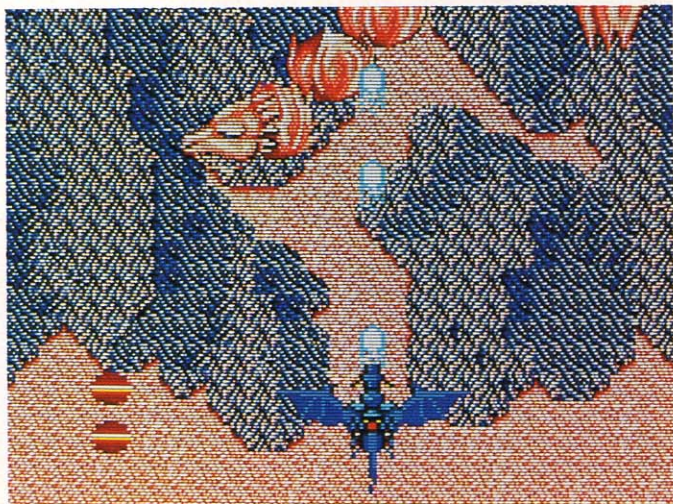
ドラゴンに乗って戦うのだ!!

ドラゴンの指輪を手に入れたら、さっそく3階のバルコニーへと行ってみよう。ん？ なんだか様子がおかしいぞ。と思ったら、突然第1部の砦で手に入れたニルの箱が輝き始めた。そして、持っていた青のサークディープルが光り出し、今度は赤のサークディープルを手に入れることができたのだ。ドラゴンにすっかり気を取られていたから、こんなところに赤のサークディープルがあったなんて、思いもよらなかった。このサークディープルは大切に取っておこう。

⬆突然光り始めたサークディープル。今までディープルのことは忘れていたなあ。

さて、次はいよいよドラゴンだ。うまく出てきてくれるかな。さっき見つけたドラゴンの指輪を使って呼び出そう。そして、ここから先はなんとシューティングステージという前代未聞の設定。これがとっても気持ちいいのだ。ドラゴンの背中に乗って空を飛べちゃうんだからね。今まで暗い洞窟や塔の中ばかり歩いてきたから、なんだか新鮮な感じがするのだ。

途中、中ボスが現われるけれど、こいつを倒すのは意外に簡単。うまく攻撃をかわしながら戦えばすぐに倒せるぞ。問題はその次のボス、サラマンダーだ。くねくねしながら主人公めがけて攻撃を繰り返してくるので、当たらないように避けながら相手の弱点を見つけて攻撃しよう。ダメージを与えるのはなかなかたいへんだけど、相手の攻撃をうまくかわして地道に戦えば必ず倒せるぞ。

⬆初めて見る主人公のアップ。ふーん、こういう顔だったのかあ。けっこうかわいい。

⬆出た！ これがボスのサラマンダーだ。なかなか手強い相手なので、慎重に戦うこと。

みごとサラマンダーを倒すことができると、再び地上へと舞台は移る。ついに聖域か!? と思いきや、目の前に人が倒れているのを発見。近づいてみると、なんと、ライバルのリューンではないか。こんなところでいったいどうしたというのだろう。生意気なことばっかり言っていたリューンだけど、こんなに弱ってしまっている姿を見ると、やはりかわいそう。

リューンから事情を聞いた主人公は、ここからさらに聖域をめざして戦いを続けなければならない。しかし、先はそう長くはないぞ。複雑な迷宮が待ち受けているが、そこを無事に通り抜けられれば聖域へたどり着くことができるのだ。

そして、そこで知るのはあっと驚く意外な事実であった。感動的なエンディングまでは、あともうちょっと、というところなのだ。

⬆やっと倒せたぞ。シューティング面はここで終わりだが、いい息抜きになった。

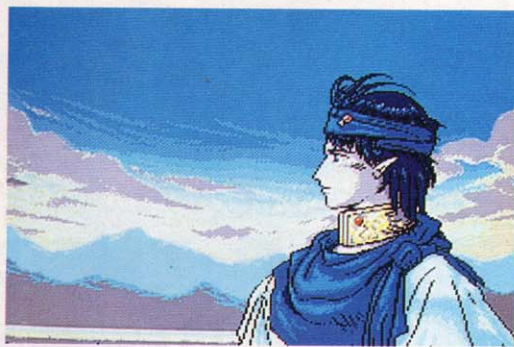
⬆今にも死にそうでかわいそうなリューン。誰にやられてしまったんだろう？

聖域まであともう少し

絶対神イアティルスの誕生とともに物語は始まった

ルーンワース

黒衣の貴公子

アクションゲームを得意とする人や、それは苦手なのでストーリー性をふくらませたいという人など、プレイヤーの好みによって楽しみかたを少しずつ変化させていくことができてしまう、『ルーンワース』。キャラクターの細かい動きが、ミョーにかわいいじゃありませんか。

■T&Eソフト　MSX2　8800円[税別](2DD)

悲しみを乗り越えて旅をするぞ！

先月号では父と仲間を失った主人公が、謎の美少女ミリム・ルセアンとともに旅にでることになったところまでを説明した。では、とりあえずそこまでのストーリーを簡単に振り返っておこう。

光と闇の間にある、ルーンワースの世界。神聖紀1527年に大陸全土を覆った大戦乱から10年が経った。悪い貴族や金持ちだけを狙う義賊〝ディトゥールの牙〟の頭領、ガランには17歳になる息子がいた。彼がこのゲームの主人公である。

主人公は17歳の誕生日に父から初仕事を言いつけられる。それはセルトレの町の教会に眠る剣を取ってくるというもの。無事に剣を手に入れ仲間のもとへ帰る途中、謎の集団に襲われている少女ミリムを助ける。ミリムを連れて父のもとへ戻ってみると……。なんと仲間は全滅していた。ガランの右腕であったペルレスは主人公に短剣を託したあと息絶え、ガランも最期の力を振り絞ってメッセージを残した。このとき主人公は父と仲間の復讐を心に誓った。

そしてどうしても一緒に旅をするというミリムを連れての旅が始まった。

ここからプレイヤーは、ある特定の町を除いてほとんどの町へ自由に移動することができる。どこから始めるかによって、その人なりのストーリー展開が楽しめるというわけである。イベントの選択もあるが、そのあたりは後半で説明するとしよう。

父や仲間の仇を討て！

⬆ペルレスは、妻にお守りとしてもらった短剣を主人公に渡した。

⬆息子に出生の秘密を告げるガラン。いったい誰がこんなひどいことを？

自由に移動できるとはいえ……

確かに最初からほとんどの町への移動が可能ではあるけれど、何も考えずにむやみに動くのも命取りである。いきなり足をのばしすぎて、強力なモンスターと戦うことになる、なんてこともある。ただ、アクションゲームを得意としている人なら、まだレベルの低い段階でもクリアーすることができるらしいが。ま、ムリは禁物ね。

⬆ひーっ、いきなりデカキャラだあ！

⬆逃げまくるという手もあるけれど。

16種類の魔術を使いこなせるようになろう

八聖宮魔術

魔術名	消費MP	効果
アウントゥム	25	自分が迷宮の出口を知っている場合のみ、出口に移動できる。
セペスマイダ	7	自分の周辺の情報をすぐに知ることができる。
チェンバス	6	毒に侵されてたりマヒしている状態を回復させる。
カンカール	5	知性のあるモンスターのみに、恐怖感を与える。
ペトゥムヌゥ	15	モンスターからの攻撃のダメージを半減する。
カルハニムス	7	周囲にある、"魔術の鍵"がかかっている宝箱を開ける。
レンテポナン	?	体力を完全に回復。消費MPは回復させた体力に比例する。
イェンダリュ	5	モンスターへの次の一撃のみ、与えるダメージが4倍になる。

ラース＝フェルム

魔術名	消費MP	効果
フェ・リクシュ	3	自分以外のすべての相手をその場に回転させて固定する。
フェ・サーパシノ	7	自分のまわりのモンスターを吹き飛ばす。
フェ・ニルエン	3	昼夜を逆転させる。先を急ぎたいときはとても便利。
フェ・ネセノフ	10	一定の間だけ無敵になることができる。
フェ・ペクトム	30	すでに行ったことのある町に自由に移動する。戦闘中は不可。
フェ・ラエノート	10	ランダムな位置にワープ。どこに出現するかはわからない。
フェ・ダルセン	2	呪文を唱える前の自分の正面にいた相手を吹き飛ばす。
フェ・ザバロス	12	モンスターの発生を止める。しばらくすると効果は消える。

闘技場で金もうけ

このゲームではモンスターを倒してお金を得るということはない。そのへんをウロウロしているモンスターがお金を持っていることじたいヘンだぞー、ということで戦闘ではお金を得られないシステムを持つソフトも増えてきた。もちろん、これもそうなのだ。

しかし、武器や防具、薬やそのほかのアイテムが必要である以上、お金も必要となってくる。宝箱から見つけたり、誰かから譲り受けたりするもの以外は、店で買わなければならない。それから酒場でお酒を飲むこともある。では、どうやってお金を得るかといえば、闘技場で稼ぐのである。

闘技場に入り、体格のいいお兄さんと言葉をかわすと、モンスターとの戦闘同様、アクションモードになる。強そうなお兄さんたちがたくさんいるのでバシバシ打って戦おう。ひとり倒せば100セルツ、全員なら2000セルツもらえる。一度に複数と戦わないですむように、まわりの動きに注意すること。

⬆うーん、お兄さん体つきはいいけど、ちょっと危ないものを感じますねえ。

⬆ここでは武器を使わずに素手で戦うのだ。そりゃまあ、闘技場だから。

魔法と教会の関係

上記の表を見てもらえればわかるように、魔術は16種類ある。宝箱などから見つけた石版を読めば魔法を覚えることができる。しかしそれを使えるようになるには、MP(マジックポイント）を上げなければならない。

MPはレベルとともに上がるのではなく、教会で修行をすることによって上がっていく。教会での修行は記憶力を高めるというもの。ランプのついた順番を覚えておき、そのとおりに方向キーで打ち込む。これだけでも遊べるのだ。

⬆治療や、祈りを捧げることもできる。

➡4色のランプがいろいろな順番で点滅していく。徐々に難しくなってくるけど、なかなかおもしろい。

ミリムの正体は ただの酒乱娘!? いいえ、じつはお姫様!!

どこの町に行っても最初はその町の説明のメッセージから始まる。それによって歴史的背景、現在の町のようす、特徴などを知ることができる。それほど大切なことではないけれど、まあ、頭に入れておくと動きやすい。

町の説明が終わったところで、ミリムがぐだぐだと文句を言い出すというところが1ヵ所ある。それがサイア王国である。

サイア王国は、秘風剣サータルスを手に入れたセルトレから北西に進んだところにある。移動する場合は、セルトレの町の北西にある門から出ればよい。

このサイア王国に入ろうとすると、突然ミリムが「ここはいやだ、ここはやめよう」と騒ぎだす。それを無視してもゲームオーバーになるなんてことは絶対にないので安心していい。どうしてこんなに嫌がったかはあとでわかる。

サイア王国では夜になるまでうろうろしていよう。夜になると酒場に行くことができるようになる。酒場は多くの情報を得ることができる場所なので、酒場のある町に行ったら必ず入ろう。

酒場で飲んでいると、今度はミリムが酔っぱらってくだを巻き始める。くだを巻いているうちはいいが、やがて暴れ出してしまう。じつはミリムは酒乱だったのだ。そしてどうなるかといえば、警察官に連れられて刑務所で一夜を過ごすハメになるのである。ガーン。

酒乱でおてんばな娘を持つと苦労が絶えないんだろーな。

大声で泣き出すミリム。そこにある男が面会にやってくる。そいつはミリムを"姫様"と呼ぶ。姫様? そう、なんとミリムはサイア王国のお姫様だったのだ。酒乱の女の子が暴れているというだけでミリムであるとわかってしまうくらいだから、ミリムの酒癖についてはよっぽど有名なのだろう。

刑務所から城へ、と突然ていねいな扱いを受けることになった主人公とミリム。城では、サイア王国を治める文武両道の賢王、カナン・エドワー・サイア王が待っていた。カナン王のもてなしを受けてすっかり気分がよくなったころ、王は主人公が持っている剣に注目する。秘風剣サータルスは、バハマーン神国の侵略によって失われたと言われていたのだ。

主人公はここで王からあることを頼まれる。受けるか断わるかはプレイヤーに任される。

酒場は夜にならないと入れない。そりゃま、ふつうはそうだよね。ふむ。

ガーン、ミリムは酒乱だったのね。これはもう、手がつけられない状態だ。

自分が悪いんだから泣かれても困る。それにしてもミリムがお姫様とは……。

ほーらね。この国のお姫様が酒乱ってことは誰でも知ってるみたいだね。

サイア王国は平和だなぁ

ほかの町などに比べてとても広く、人も多いサイア王国。大きな城に守られるように、家々が立ち並んでいる。ほかの町に住む人の中にも、サイア王国で暮らすことを切望している人が少なくない。

人が多いということは情報の量も多いということ。そして、昼と夜とではまた違った情報を得ることができる。どの町に行っても昼夜通して情報を集めよう。古くからの伝説からくだらない世間話に聞こえるものまで、ひととおり聞いておくことが大切だ。

ほかの町には苦しんでいる人もいるというのに、のんきでいいなあ。

ミリムのお目付け役、アル・ライヤードのファンもいるのにはびっくり。

王の頼みごととは

サイア王国と親交の深かったサリス王国に伝わる秘風剣サータルスを主人公が持っていることを知ったカナン王は、ある頼みごとをする。ミリムの成人の儀式に使う宝石のついたエリースの首飾りを探してほしいというのだ。

ここで王の頼みを引き受けるか断わるかはプレイヤー次第である。いずれにしてもストーリーの支障になることはない。引き受けた場合はミリムのお目付け役のアル・ライヤードと共に、首飾りを探すという新たな目的が加わる。こういう選択肢があるのも、このゲームの特徴のひとつだね。

面倒だったら断わってもよい。

引き受けると宝をいただけちゃう。

さぁ、次はどこへ

サイア王国のことを大きく取り上げてみたが、べつにサイア王国が最初じゃなくてもいいのだ。サイア王国をただ通過して北へ行こうが南へ進もうがまったくの自由。最終的にまんべんなくまわれるようになればいいわけだ。中心から離れるほど難易度は高い……!?

❶………ラマスカエル	❹…………テネーベ	❼…………サノバ砦	❿…………リファニア
❷………ウェルトリア	❺…………ミランタ	❽………ウェーデル山	⓫………エリースレム
❸…………サイア	❻…………セルトレ	❾………コントラバル	⓬…………ガルシアノ

たとえば、この町に行ってみよう

北西の町ウェルトリア

よろず屋の主人にサータルスの剣を売ってくれと言われるが、もちろんお断わりだっ。そのあとで町を出ようとすると、海賊レガザノの頭領マノイ・ボーンらに襲われてしまう。マノイとはいずれ再会することになる。

テネーベは人種のるつぼだ

さすがにあらゆる人種が集まっているだけあって広い。またあらゆることに関して情報量が最も多い町でもある。ほかの町のことを知るためにも、はやいうちに訪れておいたほうがいい。闘技場もあるのでお金をためよう。

夜のガルシアノで酒を飲む

ここの酒場で、ある男におごってもらったあげく、短剣までもらってしまう。しかしその剣のせいで衛兵に捕まり、公爵の前へ連れていかれる……とそのスサノバ・ロントリヌ・ダニョゥース公爵こそ短剣をくれた男であった。

ミランタは港町なのだが……

ラマスカエルに行くには、ここから船に乗らなければならないのだが、半年以上の間、海が荒れ続けていて船を出すことができない。誰かが海の神を怒らせてしまったらしいのだ。町の子供たちのようすも、どこか寂しそうである。

ゲーム前半の南半球を徹底解析

ファイナルファンタジー

ファミコンで好評だったRPG、『ファイナルファンタジー』の移植がついに完了した。しかもMSX版はグラフィック面とサウンド面がドーンとパワーアップされたのだ。操作は簡単、シナリオは明快でドラマチック。初心者からマニアまで、どんな人でも楽しめること請け合いだよ。

■マイクロキャビン　MSX2　7800円[税別](2DD)

今回は前半の南半球でのイベントをシナリオを追いながら紹介していこうと思う。では、さっそく始めるよ。

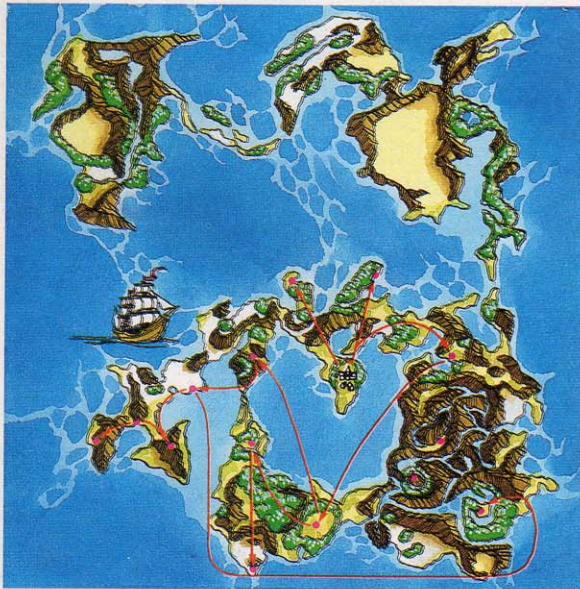
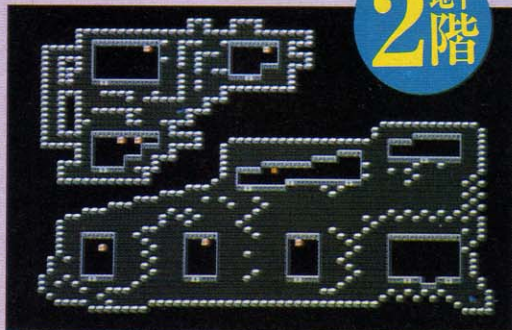
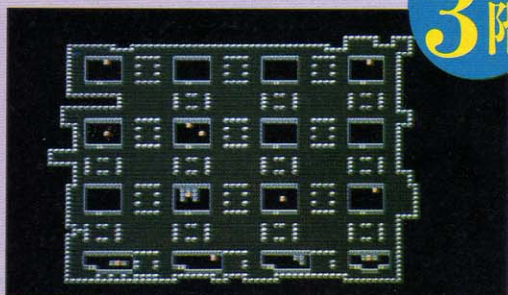
光の戦士たちの冒険のスタート地点は、南の大陸のほぼ中央に位置する城下町、コーネリアだ。しかし、町には活気がなく重く沈んでいた。わけを尋ねると、原因はコーネリアのお姫さまがガーランドという元近衛騎士にさらわれたためなのだという。王に謁見し、じきじきに姫の奪還を命じられた戦士たちは、さっそくガーランドの隠れ家、カオスの洞窟へ向かった……。

カオスの洞窟は城の北西にある。ここに乗り込む前に最低限、次の準備だけはしておこう。まず、それぞれのキャラクターに最高の装備を買ってやること。戦士4人などというむちゃな編成でない限り初めの所持金で買いそろえることができるはずだ。あと、黒魔法の攻撃呪文がひとつはほしい。これだけそろえばレベル1でもガーランドは倒せる。無理にレベルアップする必要はないだろう。

さて、ガーランドを倒し、無事お姫さまを連れ帰った戦士たちに、王は感謝の気持ちとして、城の北に橋を架けてくれた。世界を救うため、4つのクリスタルに光を取り戻す旅が、今始まったのである。

次の目的地は東にある港町プラボカに決定した。途中、目の不自

前半の攻略ルートはこれだ!!

⬆初めに戦う好敵手、ガーランドだ。

沼の洞窟

地下1階

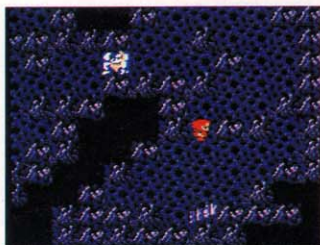
ダークエルフのアストスの命令で、クラウンを捜すためこの洞窟を探索するはめになってしまう。

地下3階からなる洞窟内には地上よりも手ごわいモンスターが多数出現する。毒消し、ポーションをたくさん買い込んできたほうがいいぞ。

地下2階

地下3階

由なマトーヤという魔女に出会ったが、水晶の目というものを奪われ、今はなにもできないと言われ、とりあえずそばにあった薬を失敬してその場をあとにしたのだった。それから間もなくプラボカに到着したのはいいが、またしてもひっそりとしている。今回の原因は海賊たち。力ずくで改心させるしかないようだ。やれやれ……。

プラボカの町では海賊と戦わなくてはならない。町の北西に突っ立っている船長に話しかけると有無を言わさず戦闘になるので、その前に態勢を整えておいたほうがいいだろう。お店はふだん通り営業しているから懐に余裕があったら武器を強力なものに買いかえておくのもいい。海賊との戦闘ではスリプルの呪文が有効だ。

⬆賢者の洞窟へ行くためには、この巨人の峠を通過しなくてはならない。

⬆土の洞窟の地下3階にはバンパイアが潜んでいる。しかし、真のボスは……。

海賊たちは素直に負けを認め、自分たちの船を差し出した。これで行動範囲が一挙に広がった。戦士たちは海路を使ってエルフの城へと向かうのだった。この城にはコーネリアの城にある神秘の扉を開く鍵があるはずなのだ。しかし、この城の王子は、ダークエルフの王子、アストスの呪いに掛かって5年も眠らされていた。やっかいなことに、起こさないと神秘の鍵は手に入らないらしい……。

王子を起こすためには目覚めの薬というものが必要だ。それを作れるのは世界でただひとり、魔女のマトーヤだけ。そして水晶の目を持っているのは誰あろう、事の元凶アストスその人なのであった。西にあるアストスの城に行ってみよう。彼に何か頼まれるはずだ。

苦心の末、神秘の鍵を手に入れた戦士たちは、コーネリアの北に位置するドワーフたちの地下村落にやってきた。彼らはしばしも休まずトンネルを掘り続け、外海と内海をつなぐ運河を作っていた。しかし、完成まであと一歩というところで巨大な岩が邪魔しているらしいのだ……。

神秘の鍵を貰ったら、それによって閉ざされていた部屋をかたっぱしからチェックしよう。かなりいい武器、防具も手に入るし、このドワーフたちのほしがっているアイテムも見つかるはずだ。

ついに運河が完成。戦士たちはさっそく外海へと乗り出した。休息を取ろうと立ち寄ったメルモンドの町はひどく荒廃していた。世界全体を侵し続けている大地が腐る現象は、この町のすぐ近くにある土の洞窟から広がり始めたらしい。いったい、中でどんな異変が起こっているのだろう？　原因を突き止めるため、戦士たちは暗く深い洞窟に下りていった。

次から次に襲いかかってくる凶悪なモンスター。探索は困難を極めた。そして、傷つき疲れた戦士たちは洞窟のもっとも奥深くでついに求めていた祭壇を発見したのだ。祭壇にクリスタルを置くため駆け寄ろうとしたそのとき、戦士たちの目の前で霧状のもやが渦巻き、見る見るうちにひとつの形に収束した。諸悪の根源、土のカオス、リッチだ！　てなわけで、今回はここまで。

土の洞窟

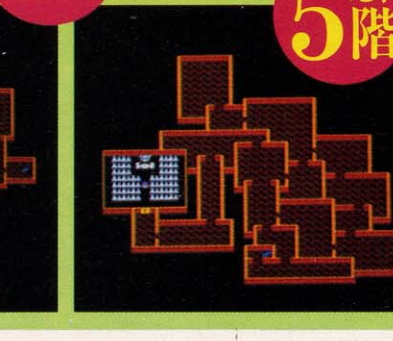
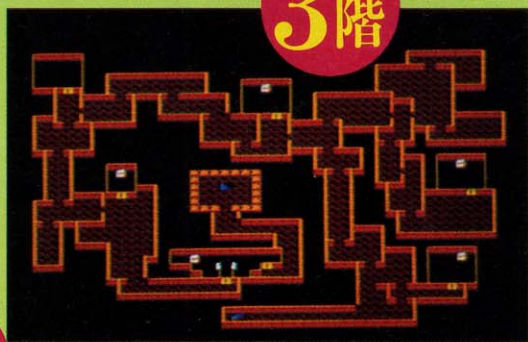
ここに入るときには、毒消しのほかに、石化した仲間を治療する金の針も数本買っておいたほうがいい。ちなみに、金の針はエルフの城下町でしか売っていないぞ。さて、この洞窟は探索を2度に分ける必要がある。地下3階であるアイテムを見つけたら、地上に戻って賢者の洞窟を訪れるのだ。

地下1階

地下2階

地下3階

地下4階

地下5階

土のカオスを倒せ!!

➡大地が腐っていくのはこいつの仕業だったのだ！　倒せ!!

けっこう楽しませてくれるシミュレーションなのだ

銀河英雄伝説 /銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集

『銀河英雄伝説』本体と『パワーアップ&シナリオ集』が発売されて、もうずいぶんたってしまった。だけど、これがなかなか楽しめる、いいシミュレーションゲームなのだ。遅ればせながら、徹底解析をしようと思うぞ。

■ボーステック　MSX2　8800円[税別](2DD)/4800円[税別](2DD)

中身はオーソドックスなシミュレーション

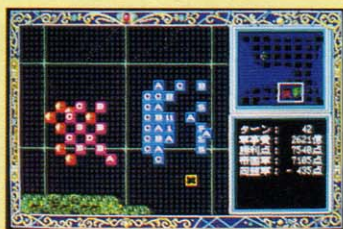
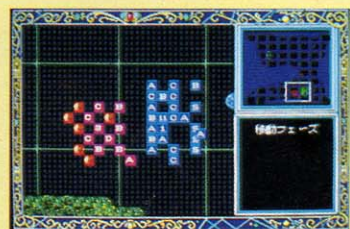
『銀河英雄伝説』は宇宙を舞台にしたSFシミュレーション。宇宙艦隊を操り、華麗な宇宙戦を繰り広げるのだ。追って発売された『パワーアップ&シナリオ集』になって変更されたところは、ゲーム中にプレイヤーが持てる最大部隊数が16から32に増えたこと、惑星生産レベルというシステムが導入されたことなど、いくつかある。しかもコンピュータ思考ルーチンがかなり強くなり、シナリオも5本から10本に増えて、シナリオを順番に進めてゆくキャンペーンモードも用意されたのだ。

ルールは簡単だ。ひとつでも多くの惑星を占領し、その占領した惑星で艦船を生産する。そしてひとつでも多く敵の艦隊を撃滅する。生産できる艦船の種類は7つ。射程の長いものや高速で移動できるもの、反対に足が遅く射程が短いかわりに絶大な攻撃力を持つものなどがあり、それらをどう使うかがカギになってくる。また、数種類の艦船を数千隻まとめて艦隊を組むようになっているので、艦船のフォーメーションも重要になってくる。敵との距離が遠い場合は射程の長い艦船を前に出し、逆に近いときは射程が短く攻撃力の高い艦船を前に出してやる、こういった作戦が必要なのだ。

⬆5本のシナリオが加わって全部で10本。遊びがいもグーンとアップしている。

艦隊フォーメーションは勝利への近道

性能の違う艦船をどういうふうに配置して戦いに臨むか。このフォーメーションしだいで、戦いはぜんぜん違ってくる。戦況に応じてフォーメーションを組み直す必要があるだろう。

敵は右下に見える3部隊だ。もちろん、そのうしろにまだ索敵で見つかっていない部隊がいるはずだ。この場合、どう動けばいいか？　ちなみにAと書かれてある部隊が、射程が短く攻撃力の高い攻撃空母。Cが射程の長い巡航艦。BはAとCの中間といえる宇宙戦艦だ。敵にも同じ射程距離を持つ巡航艦がいるので、巡航艦を前に出し、敵との距離をたもちながら戦うやり方は相打ちになるだけだろう。それより攻撃空母を突撃させて集中攻撃したほうがいいぞ。

これはA(射程の短い攻撃空母)と、C(射程の長い巡航艦)の使いかたの一例だ。敵が遠いときは左上の写真のように射程の長い巡航艦を前に出す。近いときはフォーメーションを組み直して攻撃空母を前に出し、かわりに巡航艦を下げる。巡航艦は、敵との距離が遠いほうが攻撃力が高いので、下げたほうがいいわけだ。

敵は左上の5つだ。敵に攻撃力の高い攻撃空母がふたつあり、うかつに近寄ると手痛いダメージを受けてしまう。ここはやっぱり、宇宙戦艦と巡航艦を前に出し、敵の攻撃空母の射程距離外に移動させる。そして巡航艦の射程の長さを利用して、まず敵の攻撃空母を叩く。そのあとで味方の攻撃空母を突撃させせよう。

また、艦隊にはひとりずつ指揮官がいて、指揮官の能力次第で艦隊の攻撃力は大きく変化してくる。指揮官の長所、短所をよく調べて艦船の振り分けをしよう。

敵と同じ程度の戦力があり、以上の点をきちんと守ってさえいれば、ほとんどの戦いで勝てるだろう。もう少し欲張るなら、敵の指揮官を集中攻撃で先にたおし、相手の士気が下がった状態で残りの艦船を一掃する。そのとき、敵は必ず逃げようとするので、すかさずフォーメーションを組み直して

射程の長い艦船を先頭に立て追走する。これで敵の艦隊は壊滅状態になるはずだ。この戦法をうまく使いこなすことができれば、敵の半分の戦力でも勝つことが可能だ。

効率よく惑星を統治する

『パワーアップ&シナリオ集』でにわかに重要になったのが、惑星の統治のしかただ。それまでは反乱がおきない程度に税率を設定すればよかったんだけど、今度は惑星の生産レベルというパラメータができて、あまり税率を高くすると生産レベルが下がってしまうのだ。いわば、惑星の経済力が落ちてしまうわけね。

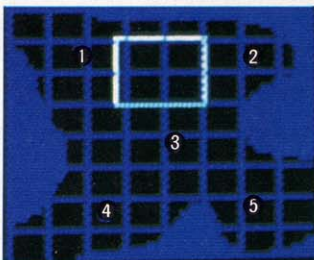
⬆税率は4～7パーセントぐらい。高すぎると惑星の経済力が下がるのだ。

生産レベルが下がると生産できる艦船が限定されてしまい、なにかと苦労するはめになるのだ。おまけに絶えず艦船を生産し、経済に活気をつけておかないと、ジワジワ生産レベルが下がってくる。だから税率を低めに（4～7パーセントが適当）設定し、安い駆逐艦や巡航艦を次々と、大量に生産するといいだろう。あっという間に生産レベルが最大の5まで上がること間違いなしだ。

⬆税率を下げ、生産レベルを上げ、宇宙船をどんどん作らなければいけない。

シナリオ別 惑星攻略方法なのだ

『パワーアップ&シナリオ集』の10本のシナリオの中から、選りすぐった4本のシナリオの攻略法を紹介しよう。どの惑星から占領するのか、敵の艦隊をどこで待ち受けて、どこでとどめをさすのか。このあたりを中心に解説してゆこう。

シナリオ2 ダゴンの制圧

❶帝国領　ソートワーズ
❷中立　ウィンザード
❸中立　バルーゼット
❹中立　プルトニフォ
❺同盟領　ダゴン

先に3つの中立惑星を占領したほうが勝つように思えるが、実際はそうでもない。3つもあるので、艦隊を分けて占領しにかかると、戦力が分断され敵の集中攻撃を受けるハメになるのだ。そうかといって敵がやってくるのを待ち、ひとつずつやっつけていく方法も難しい。待っている間に中立の惑星を全部占領されてしまい、いたずらに敵の経済力を高めることになる。難しいシナリオだぞ。

シナリオ4 レグニツァの戦い

❶帝国領　ジェノバ
❷中立　ベルグナート
❸同盟領　アルビニオン

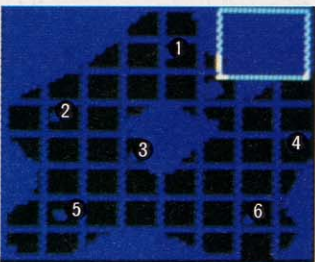
中立の惑星を占領しに行くか、そのまま敵の本拠地に向かうか。判断の難しいところだね。

このシナリオは、うまくやれば奇襲戦法ができるのだ。敵はおそらく中立の惑星を占領しに行くはずだ。幸い、このシナリオはマップが複雑に入り組んでいるため、敵の索敵から逃れられる可能性が高い。そこをついて、敵の本隊が占領に向かっている間に本拠地を攻め落とすわけだ。

シナリオ8 銀河帝国討伐作戦

❶中立　カッファ
❷同盟領　プロセディア
❸中立　パルメレンド
❹中立　シャンプール
❺帝国領　アルテナ
❻帝国領　ネプティス

このシナリオは帝国側のほうが有利にみえるのだが、じつはそうでもないのだ。同盟側の初期の軍事費がかなりたくさんあり、最初の惑星プロセディアから近い順に惑星を占領していけば、そんなに苦労せずに勝つことができるはずだ。攻撃力を分割せずにすむため、敵が攻めてきても十分有利な戦いができると思う。逆に帝国側でやるとおもしろいかも。同盟の豊富な軍事費のおかげで、かなり苦戦するだろうね。

シナリオ9 アムリッツァ星域の会戦

❶中立　カッファ
❷帝国領　ガイエスブルク
❸帝国領　レンテンベルク
❹同盟領　パルメレンド
❺同盟領　キフォイザー
❻帝国領　アルテナ

圧倒的に同盟側が不利だ。同盟側の惑星パルメレンドは生産レベルが低く、本拠地ともいえるキフォイザーとあまりにも離れている。早々に諦めたほうがいいだろう。それより、近くにある帝国側の惑星レンテンベルク、ガイエスブルクを攻略し、占領するほうがずっと建設的な考えだ。ただ敵もガイエスブルクあたりから艦隊を出撃させるはず、かなり苦しい戦いになるだろう。ひたすら耐えぬくことが勝利の秘訣だ。

のっけから激戦だ!! シーン1を徹底研究

"村と村との争い"を舞台とした、なんともヘンテコなシミュレーションゲーム、『アウトロー水滸伝』。しかしこのゲームは奥が深ーく、難易度も高い。今月はそんなヘンな魅力を持ったこのゲームの正しい遊び方を考えてみようというわけ。さらに、シーン1をしたたかにクリアーするための心がまえを追求してしまったのだ。

■マイクロネット　MSX2　8800円[税別](2DD)

A村の平和のために立ち上がった村長と村民の、なんともヘンなシミュレーションゲームがこれ。村民を戦闘部隊(攻撃)、トラップ部隊(防御)、そして特殊工作部隊(破壊)に分け、あるときは橋を壊し、あるときはひたすら逃げる。こうして全4シーンをクリアーするのだが、なにせ味方の部隊が10、敵の部隊が10で合わせて20部隊の位置、状態などを絶えず把握するのはもちろん。そのほかに橋や家の状態、トラップの位置の確認をしなければならないので、もう忙しいったらありゃしない。これらの要素をギュッとまとめて、戦略を練るんだから、まさに地獄のようなすさまじさと裂えよう。

そこで、どうすればラクに戦えるかを考えてみよう。

まずは実際にゲームを始める前の下準備だ。初めのうちはとりあえずゲームスピードを遅めにしよう。あまり無理をしないように、じっくり腰を据えてプレイするように心がけたい。マップの確認も絶対忘れてはならないぞ。

さて、ゲームを始めよう。4つのシーンのうち、シーン1と3はいわゆる"戦闘"をメインに、2と4は敵を振り切って目的地にたどり着く"逃げきり"をメインにした構成になっている。前者では、"おとり部隊"で敵の足を止め、本命部隊を操作するのが、かなり有効だ。後者は、つねに団体行動をとること。また、共通のポイントとして、長期戦に持ち込んだほうがいい。十分な体調で戦いに臨まねば、丸出だめ夫だぞ。

⬆じっくり戦略を練るのだ。慎重にね。

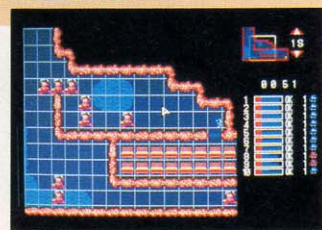
怒濤の全4シーンのチェックポイントだっ!!

SCENE 1 部隊の役割分担を考える

このシーンについてのチェックポイントは、次のページで詳しく紹介しているので、あまり突っ込んだことは書かないでおく。要は、どの部隊がどこに移動し、どんな行動をすればよいかを明確にしておく必要がある、ということだ。それが理解できるまでは、ゲームをストップさせて考えよう。このゲームに慣れるつもりで。

⬆橋を壊せばいいんだ、と気楽に考えながら、のんびりゲームを進めていけよ。

SCENE 2 みんなで進めば怖くない

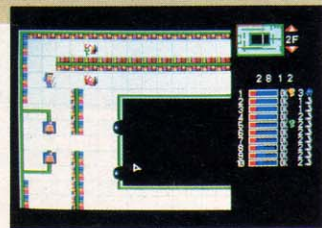
ここの目的は、9階の左上の階段に、部隊を到達させること。体力回復のアイテムがちらほら置いてあるが、そんなところに限って、トラップが仕掛けられているので要注意だぞ。ここでは、とにかく個人行動を避けることだ。戦闘部隊を中心に、そのほかの部隊を操作する。ある部隊をおとりにするのも、いい作戦だ。

⬆戦闘に負けたら1階に戻されるので、くれぐれも慎重に。体調の確認も怠るな。

SCENE 3 一歩一歩慎重に進め

C町の要塞デパートに部隊を到着させることが目的。トラップが異様に多く、敵の部隊の行動パターンも優れているので、かなりの苦戦を強いられるのは必至だ。敵はつねにプレイヤーの先を読むので、それに対応できる戦略が要求される。きちんと戦略を練ろう。第5～第7部隊の使い方が大きなカギとなるのだ。

⬆勢いで進まず、確実にデパートに近づけるようにしよう。かなりツラいけどね。

SCENE 4 果報は寝て待て、だな

最終シーンは9階建ての要塞デパートの中が舞台。9階の黒幕のいるところまで行けばいいのだが、さすが最終シーン、かなりの難易度だ。これで最後だからといって先を急がないように。敵を倒したら休憩し、体調が整ったらまた前進するようにしなければ、まずクリアーできないだろう。アセるな、ゴールはもうすぐなのだから。

⬆全部隊を3つくらいに分けて行動させるといいようだ。さあ黒幕のところへ!

シーン1を完全解析だ!!

↑とにもかくにもこの村長さんの活躍なしでは勝てない。さすがリーダーである。

敵の部隊は3つのうちふたつの橋に集中するので、残りの橋を第8～第10部隊を囲むように置き、橋をガンガン破壊しまくるのだ。

それ以外の橋のうち、ひとつは戦闘部隊(第1～第4)のうちの2部隊を橋の向う側に移動させて敵の襲来を待ちかまえ、プレイヤー側ではトラップ部隊(第5～第7)の1部隊でトラップをガンガン作りまくって万一にそなえる。

最後に残った橋の向こう側には第1部隊を置き(村長がいるため、ほかの戦闘部隊よりも強いので、1部隊でも比較的安心できる)、プレイヤー側は同様にトラップを仕掛けておけば、まず間違いない。

また、ひとつだけでもトラップで囲まれた家を用意しておいたほうがいい。これは〝プレイヤー側の家がひとつでも壊されていなければ、負けにはならない〟からだ。家をトラップで完全に包囲し、なおかつ戦闘部隊を近くに待機させて、最悪の事態をさけるといいだろう。

ただしこれらの作戦どおりやれ、というのではなく、むかってくる部隊数や体力によって、部隊を集めたり、家に帰って休憩したり、ときにはトラップ部隊をオトリにする必要がある。これについてはプレイヤーのセンスとしか言いようがないようではあるが……。詳しくは下を参照してください。

①ここから敵はやってくる

敵の10の部隊は、プレイヤー側の部隊(低速移動時)より機動力は低いが、橋の近くに陣取っているため、その弱点は打ち消されている。さらに平均した戦闘力と、行動パターンの少なさ(なにせ移動、攻撃、破壊だけだもんね)とムダのなさを考えると、プレイヤー側がやはり不利。ちなみにカウンタが106～108で部隊の行動を開始する。

↑いっぺんに攻撃してくるのではなく、ちゃんと状況に応じて行動するのだ。

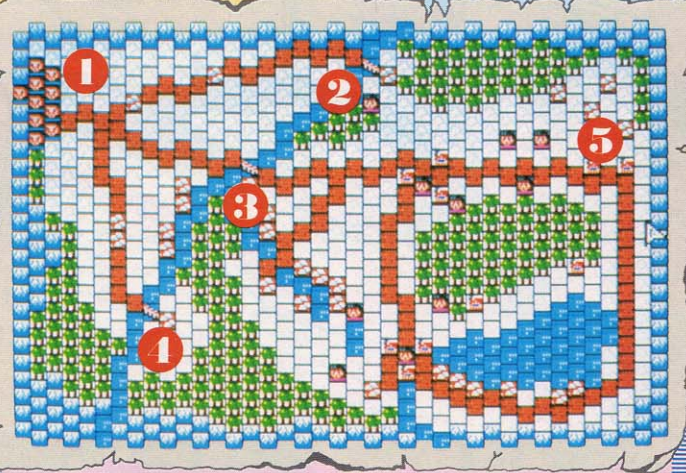
②ここが一番近い橋

もっともこちらの部隊に近い橋。ということは、3つのなかで一番早く壊せるということになるね。というのは、第8部隊から第10部隊までのいわゆる〝破壊部隊〟を集結させても、必ず一度は休憩する必要があるからだ。地面でゴロ寝より、家のほうが体力の回復も早いし。ここはジワジワ壊すか、あと回しにしておくといいと思う。

↑最初のうちは敵部隊の侵入を阻止してればいい。難しいことじゃないよね。

③フィールドの中心の橋

このあたりは、絶えず敵味方入り乱れる傾向にある。橋の上に敵がいてジャマなときは、ちょっと橋からはなれて休憩すれば、道は開けるぞ。時間を表わすカウンタと橋の関係だが、3人で60カウント分の時間、橋を壊すと、耐久度は約36、ひとりで約15パーセント減るようになってる。また、橋をベストコンディションの3部隊が壊せば、1度の休憩で破壊可能となる。あとは、1部隊が休憩なしで、どれくらい橋の耐久度を減らすことができるかなどを調べてみると、役に立つんじゃないかな?

↑まさに押すな押すなの大にぎわい。でもこれって、すっげー迷惑だよね。

④まずここを壊すのだ!

近くに家もないので、部隊の体力回復にもホネが折れるけど、この橋は敵の部隊の攻撃が手薄になりがちなので、とっととぶっ壊してしまいましょう。破壊後は3つの部隊をふたつとひとつにわけて、残りの橋にむかわせて作業を続けるのだ。とはいえ、ただ壊していればいいってもんじゃない。敵の位置、戦闘部隊の体調を考えながら、破壊部隊も橋の間を行き来させることを頭に入れよう。くれぐれも自分で作ったトラップにハマる、というようなバカなまねはしないように。恥ずかしいぞー。

↑橋の向こう側に味方の戦闘部隊がいるから、安心して作業が進められる。

⑤この家さえ壊されなきゃ

10戸の家を壊されると、負けである。言い換えれば、ひとつでも壊されていなければ負けないのだ。そこで、マップの一番すみの家をガチガチに防御しておく手はない。グルリと仕掛けられたトラップはもちろん、その家の近所に、戦闘部隊がいれば、集団で突進されない限り大丈夫だ。セコいようで、かなり使える策なのだ。

↑ほれほれー、これくらいやっておけばいいだろう。……やりすぎかなあ?

特集 コンストラクション天国

自分でゲームを作ってみたい！　という人の熱い期待に応えて登場したコンストラクションツール。そのツールで作ったゲームがぞくぞくと編集部に送られてきた。その中には驚くほどレベルの高いものがあったのだ。とゆーわけで、入選作を発表するぞ。

コンストラクションツールの歩み

いままで、MSXマガジンが多くのゲームコンストラクションツールを出してきたのは、みんなも知ってるとおり。ここで、その歴史をチラッと振り返ってみることにしよう。

まず、最初に出したのが、『アドベンチャーツクール』。これは1988年6月号に掲載された、文字どおりアドベンチャーゲームを作るソフト。1989年1月号に掲載した投稿作の『パーフェクトトライアングル』は、優秀作品としてTAKERUから販売されたのだ。

そして、1988年7月号で『吉田工務店』がデビュー。このときは、すさまじいばかりの反響とともに、たくさんの作品が送られてきた。いや、うれしかったねー。水準もかなり高いものが多かった。それが『吉田工務店データ集Vol.1、Vol.2』になったわけだ。プレイしてくれた人は実感できたと思うけど、グラフィックの緻密さ、各ステージの構成など、いろいろと凝っているのがわかる。ツールを使ってココまでできるのか、という感慨があったのを記憶している。

Mマガはその後も『すご八』などのコンストラクションツールを次々と出していった。

1989年6月号で、吉田工務店がさらに進化した『吉田建設』が発表されるにいたって、爆発的な反応があった。その応募作は、数的にいうと吉田工務店よりは少なかったものの、やはりレベルの高いものが多かったぞ。MSX2+の威力というか、なめらか横スクロールの面が加わったことで、ゲーム全体のステージ構成が変化に富んで、より充実したゲームができたのだ。

また、1990年2月号では、みんなが待ち望んでいたRPGコンストラクションツール『Dante』を発表した。この記事を書いている段階では、まだDanteを使ったゲームは送られてきていないが、きっとスゴイRPGが送られてくるんだろうな。そのときがとっても楽しみだ。

これだけ熱心に作品を送ってくれるのは、ゲームを作りたいと思っていたけど、プログラミング技術の問題で実現できなかった人が多かったということだろう。コンストラクションツールが、ゲーム作りの夢をかなえてくれたといえるのだ。

ま、難しい話は抜きにして、とにかくオモシロイものを出していく、という基本姿勢を変えずにこれからもがんばっていきたい。とゆーわけで、これからもぞくぞくとツールを出していくつもりなので、乞うご期待だ。

では、これから吉田建設、吉田工務店、すご八の入選作を順に紹介していくことにするぞ。

Mマガから生まれたコンストラクションツールたちだ

吉田建設 72

吉田工務店の拡張版だ。MSX2+専用で、従来の縦スクロールに加えて、スムーズな横スクロールのステージもできるようになっている。

また、FM音源用のBGMが32曲ついており、その中から各ステージのイメージにあった曲を選べるのだ。吉田建設のBGM19番の歌詞募集をやって、優秀作を本誌で発表したことを覚えている人もきっと多いだろう。まあ、とにかく個性的なゲームを作ることができるのだ。

⬆FM音源のいい音でBGMが聞けるのだ。

吉田工務店 76

MSXマガジン1988年7月号で紹介した、元祖シューティングコンストラクションなのだ。

自分の持っているMSX2で、壮大なストーリーのシューティングゲームを作れるということで、すごい人気を獲得した。前回の入選作をまとめた『吉田工務店データ集Vol.1、Vol.2』を見てもらえばわかるように、編集部にはスゴイ作品がどんどん送られてきたのだ。今回もツブ揃いのゲームばかりだぞ。

⬆これぞ元素、じゃなかった元祖なのだ。

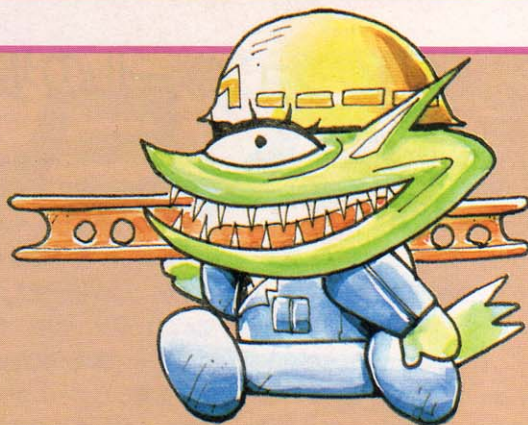
すご八 80

自分の手でボードゲームを作りたい、という要望に応えるのがこのすご八だ。MSXマガジン1989年2月号に掲載されている。

すご八は、日本古来の由緒正しいすごろくなんてものが、パパッと簡単に作れてしまう。人生ゲームのように、一生のうちに楽あれば苦ありというものを作ってみるのも楽しいかもしれない。ただ、なかなかゲームの個性を出すのが難しかったらしく、応募総数はやや少なめだった。

⬆人生山あり谷ありのゲームが作れるぞ。

吉田建設 優秀作品発表!

縦スクロールに横スクロール。なんでもござれの超本格派シューティングゲームコンストラクションツール、それが『吉田建設』だ。質量ともに予想をはるかに上回る応募作品群に、編集部一同感心することしきり。それではさっそく、寄せられた優秀作品の数々を紹介していこう。

SUPER ZEOLOGUE　神奈川県/三輪芳光

ストーリー

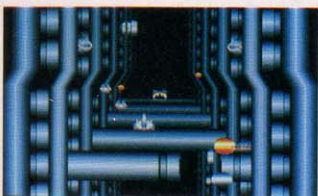
それは1990年7月のことであった。突然、世界各地で謎のミサイル攻撃が始まり、市街地の30パーセントが戦火に包まれてしまったのだ。事態を重く見た米ソ両国は、即時に安保条約を締結。ミサイル攻撃の正体が恐ろしい人類滅亡プログラムによってコントロールされていることを突き止めた。そこで国連軍は"ゼオローグ計画"を発動、高性能爆撃機"スーパーゼオローグ"を発進させたのだ。

⬆敵戦艦の内部での戦闘シーン。敵キャラの動きがなかなか個性的で気持ちいいのだ。

いきなり最初のステージから、美しいグラフィックに圧倒される。とにかく地形パターンのデザインがうまいのだ。緑が広がる大地に、きらめく湖面。そして点在する敵基地。どのパーツもじつに丁寧に描き込まれていて、市販ソフトやアーケードゲームにも十分に対抗できるほどの水準だ。

⬆左右から突然敵が体当たりしてくるぞ。

また、色使いにも工夫のあとが見られる。地上物と空中物との色のバランスが絶妙で、敵キャラが空中を浮遊している感じをうまく出しているのだ。ごちゃごちゃして見づらい色使いの作品が多かった中で、見やすさを重視したデザインには感心させられた。

この作品は縦横5ステージずつ、全10ステージで構成されている。オーソドックスな戦闘機モノだが、美しく変化に富んだデザインで、次にどんなステージが待ち受けているのかと、プレイヤーの興味を常に引きつけるような工夫が凝らされているのがニクイのだ。また、各ステージのつながりもよく考えられていて、ちゃんとストーリー性を感じさせてくれるような設定になっている。おかげでプレイヤーは違和感を感じずにプレイできるのだ。

⬆炎が美しい太陽ステージ。このボスは自機に幅寄せしてくる。

さらに、随所に凝った仕掛けがちりばめられているのもよい。植物から突然胞子のようなものが大量に襲いかかってきたり、ちょっとした迷路のような作りになっているところもある。ところどころに、サンプルゲームの影響をモロに受けていると思われる箇所や、ちょっと陰険すぎる仕掛けも見受けられるんだけど、そこはご愛嬌。そんなところを差し引いても、十分に楽しめる出来映えだ。

作者はまた、ゲームバランスにも気を配っている。何回でもコンティニューできる吉田建設の特徴を考えて、どのステージから始めてもクリアーできるように調整しているのだ。後半のステージはやや難しすぎるきらいがあるが、全般的にはよく練られていて、手ごろな難易度に仕上げられている。

なお、この作品はTAKERUで発売中だ。興味を持った人はぜひともプレイしてみてくれ。

作者からひとこと

じつはこの作品、ビートルズの"サージェント・ペパーズ・ロンリーハーツ・クラブ・バンド"をモチーフに作ったんです。なんて言ってもわからないかな？　つまり、私が狙ったのは、たんに敵を撃ち落として進んでいくだけの単純なゲームではなく、各ステージそれぞれにちゃんとした意味あいを持たせることによって、ひとつの完成された起承転結のある物語に仕上げることだったんです。

グラフィックやゲームバランスも、私なりに最大限の努力をして作り上げました。ぜひとも遊んでくださいね。

TWINKLE STAR ―星の魔法使い― 京都府/野上 恒

コスモ王国に住むツインクル・スターは、不思議な魔力を持った妖精たち。長いあいだ人々と仲よく生活していましたが、ある日のこと、邪悪な精神を持った火、風、水、地の４人の魔導師たちに操られて、突然人々に襲いかかり始めたのです。魔導師たちに愛する姫をさらわれてしまった王子マティ。彼は自ら星の魔法使いとして、王国に平和を取り戻すために、戦いの旅へ出発しました。

☗随所に作者のセンスの良さを感じさせてくれる。とくにキャラクターデザインが光る。

念願のコンストラクションツールがようやく手に入った。さあ、最初にどんなゲームを作ろうか。そんなとき、あれも作りたい、これも作りたいと、思い浮かぶアイデアは、どーしても自分のお気に入りのゲームに似てしまうのが人情というもの。ちょっとばかりお知恵を拝借したところでバチは当たらないはずだ。

しかし、だからといってモノマネばっかり、というのもまた考えもの。どんなにそっくりに作ろうとしたところでオリジナルにはかないっこないんだし、アイデアは新鮮なうちが花。どんなに優れたアイデアであろうと、２度、３度と使っていくうちにだんだん色あせてしまうものである。それに、せっかく自分の手で作るんだから、自分なりのアイデアを入れればより作品に愛着がわくってもんだ。

『TWINKLE STAR』は、100パーセントモノマネなし！　なんてワケではないけれど、独創的な要素をそつなく組み込んで、作者自身しか表現し得ない独特な世界を作り上げている。じつに完成度の高い秀作なのだ。

☗動いているところを見せてあげたい！なんて思うほどなめらかに動くよん。

もちろん、これだけの世界を構築できたのは作者の力量にほかならない。ストーリー設定自体はオーソドックスなファンタジーふうであるが、きわめて質の高い演出効果によって、プレイする側の興味が常に途切れないのである。

まずグラフィックがすばらしい。前ページの『SUPER ZEOLOGUE』は質感のあるメタリックでリアルなデザインが魅力だったのに対し、この作品は絵画のように優美で柔らかい、躍動感あふれるデザインに仕上がっている。こんな絵柄のシューティングゲームはめずらしいが、その美しさは画面写真を見ればわかるだろう。

各ステージはストーリー設定にある４人の魔導師に合わせて火、風、水、地の４つのコンセプトに分けられている。謎めいた神殿に暗い深海、燃え上がる炎の海など、どのステージも淡いパステルカラーが美しい。パレットの点滅も効果的に使っていて、作品全体に幻想的で神秘的な印象を与えている。

☗ひと目見ただけでストーリーが思い浮かびそうな画面だね。

また、キャラクターデザインのセンスの高さは、全応募作品の中でも群を抜いて優れていると言っていいだろう。水中を優雅に泳ぐクラゲやタツノオトシゴ、お城を守る屈強な兵士、そして、舞い上がる火の粉などなど。ちょっと大げさに言えば、出てくるキャラクターすべてが、まるで命が宿っているかのように画面上を生き生きと動き回るのだ。

また、敵を絶対に破壊することができないステージを用意するなど、ただひたすら連射と弾よけをするだけのゲームにならないようにするための工夫も怠っていない。障害物の仕掛けも巧みで、最初から最後まで、シューティングゲームにありがちなマンネリズムを感じずに遊び続けることができる。

しかし、この作品を際立たせているのはなんといってもトータルバランスの取り方のうまさだろう。

ほかの応募作品の中にも、部分的に見ると斬新な仕掛けや、キラリと光るアイデアを持ったモノは少なくなかった。だが、ひとつの作品として評価すると、どうしてもまとまりのなさとか流れの悪さを感じてしまうことが多いのだ。

その点、この作品はイベントの見せ方が非常にうまい。オープニングからエンディングまで、無理なく自然に見せてくれる。もちろんアラを探せば見つかるが、完成度の高さでカバーしているのだ。

この作品もTAKERUで発売中。これからゲームを作りたいと思っている人には参考になると思うぞ。

作者からひとこと

最初はとにかく"星"をテーマにした作品を作ってみようと思って始めたんです。そこからイメージをだんだんふくらませていって、現在の形になりました。

ストーリーの雰囲気を活かすために、敵キャラクターの配置や動きにはかなり気を使いました。とくに水や炎のステージは自分でもうまく表現できたと思っています。

完成にこぎつけるまでにはだいぶ苦労しましたが、それなりに納得のいく作品に仕上がりました。今度は横スクロールアクションゲームのコンストラクションツールが欲しいですね。

惜しいっ! 選外佳作だ

ここで紹介している作品は、いずれもあと一歩で入選か?といったレベルのものばかり。コミカルなものからプロ顔負けのものまで、応募作品の層の厚さを物語っているぞ。

天魔戦記　大阪府/世古隆行

それはまだ、人という生き物が存在しないころの時代。そこでは天界、魔界、エデンの三層をすべて手中に収めようとたくらむ魔界の帝王サタン・アイリスの天界進撃をきっかけにして、神と悪魔というふたつの勢力が、天界と魔界の間にあるエデンの地で何万年にもおよぶ戦いを続けていた。

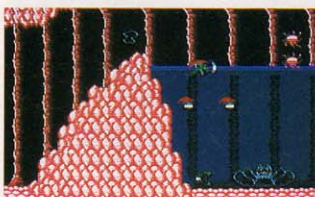
ただ、このサタンには悪魔に不用な優しさを持つため魔界を追われる身となった、アダムというひとりの息子がいた。魔界から追放されたアダムは、エデンの地で光をつかさどる女神イブと恋に落ちて幸せな日々を送っていたが、サタンの進撃によりエデンは破壊され、さらにはイブまでもさらわれてしまったのだ。神のお告げにより、魔界への道を知ったアダムはイブのために、サタンがいる悪魔城へと向かっていくのだった……。

『天魔戦記』の特徴は、数多く送られてきた作品のなかでもひときわ異彩をはなっていたシナリオにある。神と悪魔の終わりなき戦い、という独特のオカルト世界を作っているところに作者ならではのオリジナリティーを感じるのだ。

グラフィックひとつとっても、本当に魔界で戦っているかのような重苦しい雰囲気を出すため、全体を暗めの色調で統一するという工夫をしてうまく成功させている。しっかりとしたシナリオ作りが、ゲームの雰囲気を決める重要な部分だということがわかる好例だ。

シナリオ以外でも、吉田建設のコンストラクションの制限をアイデアで克服しようとさまざまな工夫が行なわれている。追いかけタイプのボスキャラを使って、サタンの首がのびてくるように見せる演出はなかなかのものだ。

作者からひとこと

以前からこういった神と悪魔の世界をモチーフにしたゲームを作ってみたいと思っていたんです。そうですね、永井豪の『デビルマン』などが個人的に好きなので、少しは影響されたところもあるかもしれません。ゲームを作るうえで苦労した点は、横スクロールで多重スクロールをどう表現させるか、ということでした。

☗作品全体にただようあやしげな雰囲気は、応募作品のなかでもピカイチだろう。

☗最後はサタンと、その息子であるアダムとの宿命的な戦いになる。シュールだ。

METAL MOON　東京都/関　貞策

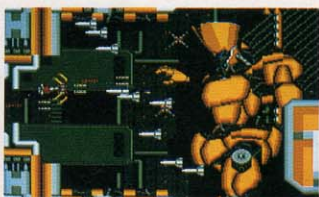
遠い宇宙の話……。惑星フィクスは邪悪な異星人の攻撃にあった。わずかながら生き残ったフィクス人たちは、各惑星に散らばって異星人と戦いの日々を続けていた。異星人はフィクスをを一掃するため、移動要塞METAL MOONの開発を急いだ。これを知ったフィクス軍は、最後の希望をたくして最新戦闘機FX20を出撃させたが……。

とまあ、『METAL MOON』のストーリーはゲームとしてはきわめてオーソドックスなタイプ。ゲーム内容もいかにもゲームセンターにありそうな今風のシューティングゲーム、といった感じの作品だ。

この作品の素晴らしいところは、各面がすべて立体感のある構成で作られている点だ。たとえば3面の小惑星地帯などは自機が岩の間をすり抜けているかのように見えるし、4面では多重スクロールのテクニックを使って中型戦艦が浮き出ているように見せている。他の作品にくらべ、徹底して立体的な構成を目指したアイデアが光る。

グラフィックのセンスもかなりのもので、全体にカチッとした色でコントラストを重視した落ち着きのある色でまとめられており、色構成に破綻が見られず安心して見ることのできた作品だった。

じつはこの作品、吉田建設が発売されて1ヵ月もたたないうちに送られてきたものだ。編集部でもまさかこんな短い期間で作品が作れるとは思っていなかったので、一同ビックリ。その後も作者の関さんは改良版を送ってきてくれたりと、精力的に応募してくれた。本当に、パワーのある人だ。

ただ、後半は難易度が極端に高い。ゲームバランスをなおせば、さらにいい作品に仕上がるだろう。

作者からひとこと

編集部に一番でついた作品だったんですか?　あのときは就職活動がいそがしかったので、イキオイで作ってしまった気がします。作るときは立体感を出すよう、いろいろ工夫してみました。貴重な就職活動の時間をさいての制作だったので、そう簡単にクリアーさせてたまるかとなかば意地になって難しく作ってしまったかな。

☗全体的な完成度はかなり高い。これだけのデキで制作期間が1ヵ月弱とは……。

☗最後に登場する大型ロボット。なんか、ガチョーン攻撃をしているようで笑える。

D.I.A.HAWKS　岩手県/沼田晴子

愛と自由の国、ホークランド。帝国の専制から独立してはや1年。ついに、帝国に逆襲するときが来た。ホークランド国ナンバー1の助っ人正規兵であるキミの使命は、ペナント姫を救い、みごと帝国を倒すことだ。フクオーカの地、最西端にあるヘーダワイ砦から愛機ホークスが、今、飛び立つ！

プロ野球とシューティングという、あまりに斬新な取り合わせで応募してくれたのは、Mマガのコンストラクションのそのほとんどに応募してくれている沼田さん。彼女は本誌やログインでもよく顔を出しているので、読者のなかでも知っている人もいるのではないだろうか。吉田工務店にも『エンディーン』というメルヘンチックな作品を応募しているほどだ。

⬆いかにも女の子らしいタイトル画面。右側の赤い鳥みたいなやつが、主人公だ。

この『D.I.A.』は応募作中、14面と一番面数が多く、かつ笑える作品だった。それもそのはず、全プロ野球球団のチームをもじった面が入っているのだ（13面＋エンディング面）。ゲームの内容も中日面は金のしゃちほこが襲ってきたり、大洋面では空飛ぶクジラがのどかに泳いでいたりと、作品のユニーク度はズバ抜けたものがあった。

さらに、送られてきた作品には裏ゲームが6面ぶんも入っていた。20面も作ってしまうとはさすがツールの鬼、アイデアウーマンである。

作者からひとこと

どうもありがとうございます。はっきり言って、思いきりシュミに走って作りました。ただ、このときはダイエーのファンだったんですけど諸々の事情により(?)、現在はロッテのファンになってるんですよね。あ、これはゲームには関係ないですけど。Danteも今シナリオを作っているところなんで、楽しみにしていてください。

⬆なぜかクジラが空を飛ぶ？　大洋の面。

⬆ここは西部の谷。西武、というワケね。

残りの選外佳作をご紹介

BATRAITUR　東京都/田中周幸

前回の吉田工務店のコンテストにも『アナザーディメンジョン』という作品で入賞した田中さんの応募作品だ。通常の3面をひと組と考え、全4ステージプラスα、計13面というおもいきったステージ構成になっている。各面のボスは中ボスという設定になっていて、3面ごとに巨大戦艦を登場させることでゲーム展開にメリハリをつけている。また、横スクロール面に奥行きを持たせるために画面がななめ前方から見た視点で構成されている。アイデアはすごいので、ゲームバランスをもっと煮つめれば入賞の可能性もあった。

⬆家の近くを通る首都高速を見て思いついたという、多重スクロール面。

SPRITE　熊本県/松本　淳

応募作のなかでも異端児的作品(?)なのが、この『スプライト』。各面にかならず巨大な女の子が登場してくるのである。たとえば、戦艦で日の丸をふっている艦長代理(の女の子)が立っていたり、意味もなく体育服姿で走っている女の子がいたり……。ゲームが進むにしたがって、人魚やバニーガールなどのイロモノがゾクゾクと登場し、最後のボスなんかちょっと紙面ではお伝えできなかったりする。アイデアは確かに、すごい。ただ、すごすぎるのだ。エンディングでは、登場した女の子のスリーサイズがわかるサービスぶりだ。

⬆女の子が走る豪快なアニメーション部分。こういうのばっかりなのよ。

達人28号　福岡県/原中　陽

世界大戦を終わらせるため造られた金属人形たち。キミはその人形たちのひとり、超人28号である。28号の目的は、反逆者である金属人形6号を破壊して達人の称号をもらい、達人28号となって博多駅に銅像を建ててもらうことだ。この『達人28号』はもう何でもアリのパロディーシューティングだ。内容も自機の数倍も大きな巨大ダコが意味もなくぐるぐるまわっていたりというハチャメチャぶり。傑作なのは、札たばが飛びかい、硬貨が襲ってくるお金の面。消費税を反映してか、1円玉の集合体がボスになっているのである。

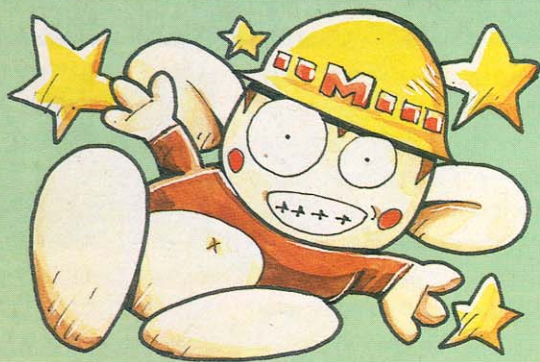
⬆1万円札や5千円札が空に舞うお金の面。万札がやけにリアルな感じ。

ガンバレ！　あとひと息だ

作品名	都道府県	氏名
SPARROWS	千葉県	佐藤　幸一
THUNDERBOLT	京都府	大上　清
MAD DOC	神奈川県	井上　学
Mr.KUZU	愛知県	牧田　博行
MINI ドラゴン戦記	大阪府	平岡　博人
RAISIN	静岡県	吉田　英二
OMEGA ZONE Z	東京都	加藤　康平
SERAPHIC WING	神奈川県	尾沢　正樹
WEEP	富山県	村上　聡
JUSTICE	大阪府	稲川　雅幸
空の要塞	愛媛県	西岡　裕二
TOP SECRET	愛知県	小原　尚明
DRYAD	長崎県	林　茂
風の町の郵便	宮城県	上野　貴広
Valion histry Ⅳ	千葉県	武田　隆徳
戦業部長 DARIASU	埼玉県	山崎　聖卓

吉田工務店 入選作品発表!

データ集Vol.3

『吉田工務店データ集Vol.1、Vol.2』が発表されて1年と3ヵ月。とうぜん『吉田建設』だけでなく、『吉田工務店』にもたくさんの応募作が送られてきたのだ。今回はそのなかの優秀作5本を『データ集Vol.3』として発表するぞ。

サイファー 宇宙の仕事人　北海道　岩原裕二

時代は未来。ネオ・アバシリにある宇宙破壊専門探偵者SAIPHeR(サイファー)は、暴走した工業用ロボットなどを処理するプロの何でも屋だ。クリスマスも近づいた12月20日、社員のジョーは突然本部から4つの仕事を任命された。だが、ジョーは社内でも評判の愛妻家。8歳の娘のためにもイブは家族だけで迎えたい。はたしてジョーは、イブまでの6日間に任務を達成できるのであろうか?

⬆1面の昆虫ステージのボスはメカグモだ。ボスのデザインセンスもなかなかのもの。

⬆2面の宇宙戦艦ステージは難しいぞ。

⬆神殿内部へ突入している感じがうまい。

今回発表する『吉田工務店データ集Vol.3』に入っている5本の入賞作は、いずれもハイレベルな仕上がりの作品ばかり。どの作品も甲乙つけがたく、われわれ編集部としても選考にかなり手間取ってしまったほどだ。今回送られてきた吉田工務店の応募作全般に言えることだけど、グラフィックやゲームバランスなどの作品自体の質がかなり向上している。

この理由はたぶん、発表されてからの期間も長いことと、ゲームの作りかたのツボをこころえている人たちがたくさんいるからだと思う。またMSX2ユーザーでも遊べるというのが、人気の長さの秘密なのだろう。

この『サイファー宇宙の仕事人』も、ふざけたタイトルがついているけれど、中身はかなりしっかりと練られている作品だ。グラフィックやバランスが飛び抜けていいというわけではないが、ゲーム全体のまとめかたがソツがないのだ。

たとえば自機やパワーアップアイテムなどのキャラひとつとって見ても、じつに見やすくデザインされていて、ゲーム中に間違えたアイテムを取ってしまうということがまずない。こういうこまかい気配りはとってもうれしいものだ。

⬆いろいろなメーカーのネオンが光るスタッフクレジット面。

それと各面のマップの構成にも注目したい。2面の宇宙ステージでは突然レーザーが飛んでくるかと思えば、その先に戦艦の砲台が配置されていたり、4面の海底ステージでは神殿上空から徐々に神殿内部に降下していく雰囲気を、限られた背景パターンで実現している。

アイデア賞なのが、スタッフクレジット面にもなっている5面の夜景ステージだ。この面はスタッフを紹介しつつ、パーキングのサインを点滅させたり、車がライトをつけながら道路を走り過ぎていくという小ワザを使っている。

時間をかけて制作されたモノだけあって、細部までじつにていねいにデザインされている。全体の完成度が非常に高い作品なのだ。

作者よりひとこと

友達にいろいろとアドバイスしてもらいながら1ヵ月近くかけてコツコツ作った作品です。思ったほど背景のパターン数が多くなかったので、マップ画面の構成に苦労しました。もうちょっとパターン数があればもっとおもしろいことができたかもしれませんね。ボスキャラのデザインには、けっこう自信があります。ぜひ見てね。

CROSS POINT　愛知県 加藤 廣

ヴィシュナ太陽系に突如あらわれた宇宙要塞。彼らはみずからを帝国と名のり、その強大な戦力で次々と星々を支配していった。ただひとつ抵抗を続けていた惑星アルテアは帝国軍を倒す最後の手段として、2機の戦闘機を敵地に突入させた。

ゲームをする前に目についたのが、同封のイラストがカッコイイ！ということだった。こういったイラストなどの設定資料が用意されていると、プレイヤー側もゲームの世界にすんなりと感情移入できるというものだ。背景のグラフィックも美しく、作者の絵のセンスの良さがうかがえる一作だろう。

この作品の素晴らしい点は、各面の仕掛けがどれもよく練られていて飽きさせない作りになっていることだ。たとえば1面の宇宙ではスプライトを多用して、疑似的に2重スクロールしているように見せていたり、2面の細胞惑星ステージでは入り組んだ通路にはびこる細胞をひとつずつ壊して進んでいく感じをうまく出している。

しかも絵のセンスだけでなく、ゲームバランスも非常にいい。シューティングはプレイ中にある程度のスリルがあるからこそおもしろいのだが、これが度を過ぎるとたんに難しいだけのつまらないゲームになってしまう。プレイした人を全員満足させるゲームを作ることが非常に難しいからこそ、ゲームバランスの調整は大変なことなのだ。その点、この作品は誰にでも解けてなおかつ楽しく遊べるバランスになっていた。

作者よりひとこと

どうすれば楽しく遊べるのかを頭において作りました。ゲームバランスの調整や、自機を目立たせるために全体の背景の色をおさえたりなどといったことを友達にプレイしてもらって直していったのがよかったかも知れませんね。グラフィックは『グラディウス』を意識してます。3日かけて作ったエンディングもぜひ見てください。

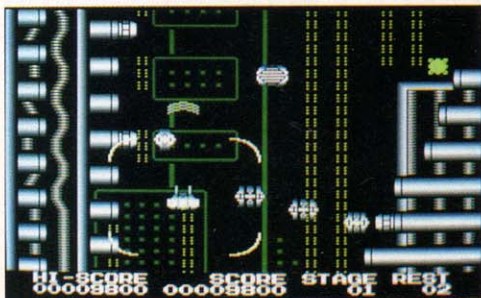
敵キャラや弾が見づらくて当たってしまうということがまずないのもいい。全体的なまとまりも応募作のなかでトップクラスにある作品だ。

⬆一度プレイすれば、いろいろ楽しい仕掛けがいっぱいあることに気づくはず。

⬅エンディングを見てもわかるように絵のセンスは抜群。コナミっぽい気もする。

ZEOLOGUE PART2　東京都 三輪芳光

今回の発表作のなかで、唯一ストーリーのない作品だ。「ストーリーを作る時間があるならば、バランスの調整や新しいアイデアを出すことに時間を費やしたほうがよい」と、さすが吉田建設受賞者、自信にあふれた強気なコメントを残している。

この作品の作者の三輪さんは、今回発表した吉田建設作品にも入賞している実力者だ。この人のすごいところは、工務店で『ZEOLOGUE』とその続編(本作品)を送ったあと、すぐに建設で『SUPER ZEOLOGUE』を作っていたということだ。短期間で3本も作品を作るというのは、よほどのパワーがないとできないことなのだ。この3つのシリーズを通して見ると、送られてきた作品のレベルが次第に上がっていることがよくわかる。

⬆左側を通るくねくねした金属パイプの質感が、やけにリアル。

この作品はグラフィック、それも金属の質感がうまく表現されていることが特徴だ。冷たい金属のイメージで統一した背景のパーツや、他の作品に見られない独特の動きをする敵キャラも手慣れた感じである。

それと、自機がパワーアップしたときの見た目が派手なこともゲーマーの評価を集めていた。シューティングの醍醐味は敵をガンガン破壊していく壮快感にあるのだと、つくづく再認識させられる。

ただ、後半極端に難易度が上がるゲームバランスにはまだまだ改良の余地があると思う。後半は狭い通路が続くイジワルなマップばかりだし、さらに敵キャラの耐久度があまりに高い(カタい)ので、ちょっとやる気がそがれてしまうときがあるのだ。次回はもう少し難易度を低く設定してほしい。

作者よりひとこと

以前、このPART1を応募したんですが、どうやらボツになったみたいなので気合を入れてPART2を作ってみました。吉田工務店の制約上の限界を超えるため、オープニングを追加したりといったさまざまな工夫をしています。今回は吉田建設作品の『SUPER ZEOLOGUE』とあわせて入賞したこともあって、とても喜んでいます。

⬆どひー、5面はこんな狭い通路ばかり。

⬆エンディングはレイトレみたいな絵だ。

OVER FLOW!　栃木県　岡部晃明

宇宙のどこかに生息する、惑星侵略者"エーリャン"。彼らは資源の多い惑星を狙い、その圧倒的な攻撃力で制圧したあと他の星に売るという極悪非道な連中だ。そんな彼らがついに地球にやってきた。地球が戦場と化す前に、敵地をたたけ！

かわいい！　なんて言葉がピッタリの作品なのが、この『OVER FLOW！』だ。このタイトルの意味は、侵略軍の戦いに向けて戦闘機を開発したのはいいとして、開発費が予算をはるかに上まわってしまったために名づけられた戦闘機の名前のことだ。地球の危機だというのにパワーアップも別売りだなんて、なにかホノボノとさせる設定だよね。殺ばつな印象になりがちなシューティングに、コミカルなタッチのアクセントを加えるというアイデアは非常にいい。

もちろん、送られてきた吉田工務店作品のなかにもこういったコミカル路線のシューティングはいくつかあったけど、ゲーム全体にただよう"かわいらしさ"では、この作品にかなうものがなかった。グラフィックやほどよいゲームバランスなど全体の完成度も、頭ひとつ飛び抜けていたという感じであった。

なかでも、グラフィックやキャラクターのデキの良さには感心。

作者よりひとこと

入賞ですか？　ありがとうございます。前回Mマガで発表していた『吉田工務店データ集』のVol.1と2をプレイしたことがあるんですが、そのあまりのレベルの高さに驚いてしまいました。今回はデータ集に負けないものができたと思います。制作にあたっては、画面をいかに見やすく作るかということに重点をおきました。

3面の宇宙ステージひとつ見ても、ヒトデの形をしたお星さまが飛んできたかと思えば、途中に天の川がかかっていたりとってもメルヘンチックなのだ。各面もそれぞれ違うタッチのノリで飽きさせない工夫がなされている。

ただ、1面の青い海に緑の大地が美しい地上面は、色遣いがちょっと『ツインビー』に似すぎかな？と思わせるところがある。ツインビーは確かにコミカルシューティングの代表作だし、学ぶべき点も多いが、センスの良さを生かしてもっと自分だけのオリジナリティー色を出すことを心がけてほしい。

背景や敵キャラがとってもカワイイ。

各面のボスキャラも良くできている。

夕焼けを背に「正義は勝つ！」のポーズ。

BLUE SONIC　宮城県　鹿野 護

銀河に本拠地をおく悪の組織ZEEDを、ついに倒すときがきた。キミの使命はZEEDを宇宙から抹殺することだ。最新鋭機ブルーソニック00-1を駆り、地上部隊を壊滅して宇宙に飛び出したキミに、超大型戦艦が襲いかかる。敵の正体をあばけ！

地平線にあらわれる巨大な砂虫。奥行きのある大胆な構図だ。

作者によると『BLUE SONIC』は、「今までにない奥行きのある画面と誰にでも解ける難易度」を目指して制作したとのことだ。確かに、この作品は奥行きを感じさせるためにいろいろな工夫がされている意欲作である。

例を挙げると、1面は雲に隠れて海に浮かぶ戦艦がちらちらと見えるあたりが本当に空を飛んでいるようだし、4面の超巨大戦艦の内部は、影を使った構図でうまく立体感を出している。各面通じて、影の使いかたがうまいのが特徴だ。

しかし、この作品の一番のアイデアは、2面の市街戦ステージだろう。これは最初に地面近くをスレスレに飛んでいる自機が、中盤で一気に雲を突き抜けて上空に上がったあと、最後に都市のネオンを高高度から眺めるという凝った演出だ。高度差をうまく利用して、あたかも自機が高く舞い上がったかのような感覚を表現しているのがうまい。

作者よりひとこと

1ヵ月間、ちょっとずつ時間をかけて完成した作品です。背景のグラフィックは一生懸命描いたので、絶対見てください。苦労したことは、ボスキャラのサイズが初めから決まっていたことかな。ただ、2面の2D→3D→2Dに視点がうつっていくステージは吉田工務店がでる前から一度は作ってみたいと思っていたんですよ。

ほかにも4面の月面ステージに登場する最後のボスの砂虫が、地平線のかなたからひょっこり姿を出しているように見せ、巨大さと奥行きを出しているような、マップのパースのつけかたのうまさが光る。ただ、大胆な構図をつけたためか背景のパターンが足りなくなって少々見づらいところもある。

これが最後のボス、ZEEDだ。最終面はかなり難しいから、気合を入れること。

エンディングはこのように一見の価値アリ。可変翼の戦闘機だったんですね。

入選まであと一歩、選外佳作を紹介するぞ!

吉田工務店の入選作品はいかがだったかな？　誌面上で紹介しただけだけど、グラフィックの美しさや各面の構成の良さなどがわかってもらえたと思う。プレイしてみたいなと思ったら、吉田工務店データ集Vol.3を買ってプレイしてみてね。

というCMをちょっとしたところで、本題に入ることにしよう。吉田工務店の応募作品は、発売時期が先行したせいか、そのほかのコンストラクションツールと比べていちばん多かったのだ。数が多ければ、その中にいい作品が多く含まれているのはトーゼンのこと。みんなかなりの水準を持っているものばかりだった。

で、残念ながら入選作品には少しおよばなかったものの、ぜひみんなに紹介したいものをいくつかお見せすることにしよう。ホントに紙一重の差だったのだ。これらは、パロディー精神タップリのものや、凝った多重スクロールをやっているものなど、作者のやりたいこと、意志がハッキリと表われているものが多かったぞ。なかなかポリシーが感じられておもしろかった。

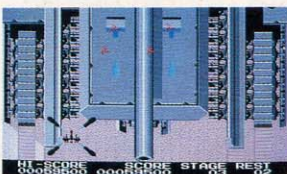
今回の全体的な傾向として、前回入選した人の2作目、3作目の作品が多かったようだ。やはり初めて作った作品より、だんだんと作り慣れてきたほうが、いろんな趣向をこらしたり思い切った展開などが考えられるのだろう。

今回ダメだった人も、次を目指して作ってみてね。

黒龍　東京都/浦尾武利

吉田工務店データ集Vol.1に収められている『灰色の生物群』と同じ作者の作品。

今回のこの黒龍も前作同様、ゲーム全体にモノトーンっぽい独特の雰囲気を持っている。これはもう、この作者の個性といえるね。また、とくに目を引いたのは3面に現われる巨大戦車だ。しかも、その戦車のキャタピラのあとまでが、しっかりと描き込まれていたりするのだ。

ただ、敵の出現のしかたにメリハリがないのが、ちょっぴり間延びした印象を与える。この点を直せばさらによくなっただろう。

⬆見よ！　この巨大戦車を。それにしても、思い切って作ったなー。

YAKEKUSO　高知県/阿比留康光

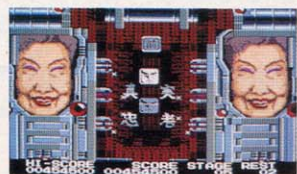
サブタイトルの〝何でもありのバリバリゲーム〟のとおり、各面ともいろいろなアイデアで楽しませてくれている。たとえば1面では、プールに〝こたにみかこ〟という女の子がシンクロナイズドスイミングしていて、思わずニヤリとさせられたり、3面ではスプライトをつなぎ合わせて電車を作っている。こういうアイデアはなかなか楽しいね。独特のグラフィックといい、次の展開がまったく読めないのだ。

ただシューティングゲームとしてのバランスはイマイチだった。ここが次の作品に向けての課題となるだろう。

⬆このゴチャゴチャした雰囲気が、シューティングにはめずらしい。

SALADMAN 最後の吉田工務店　神奈川県/岡野哲

ハハハハハ、いやー笑った笑った。のっけからドギモを抜かれる演出がしてあって、目立ち度ナンバーワンだったのだ。どーいうことかというと、オープニングでいきなり不気味な声が響きわたる。そう、SALADMANがしゃべるのだ。タイトルからしてわかるとおり、パロディー精神があふれているハチャメチャゲームだ。

グラフィックはとてもきれいなんだけど、ややキャラクターが見えにくい背景なので、ちょっぴり残念。ここまでできるんだから、今度は完全なオリジナル作品を見てみたいような気がする。

⬆自機のキャラクターが、顔なのもスゴイ。これだけやれば、リッパだ。

BLUE FLASH　千葉県/伊藤貴行

これこそ入選まであと一歩といった作品だ。まず、1面で大小さまざまないん石が多重スクロールするのに驚かされる。またほかの面でも、多重スクロールを効果的に使っていたのが印象的なのだ。

全体的にまとまっていて、バランスなどはよく調整されている。グラフィックでは、ボスキャラのデザインがうまいな。

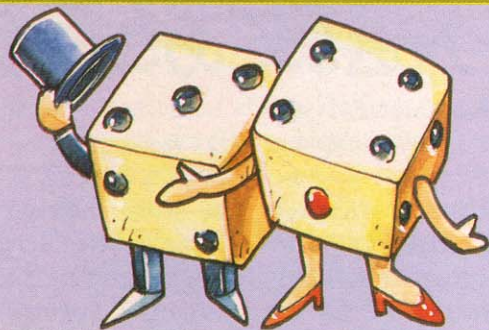
ただ、全体的に淡泊というか、インパクトが少ないというのが入選に届かなかった理由だろう。やはり、オッ！　とプレイヤーを思わせる部分がもっと必要だったように感じられた。

⬆大小さまざまないん石が、多重スクロールしていくのだ。

うーん、次回作に期待してるぞ!!

作品名	都道府県	氏名
BABEL 2027	埼玉県	迫　章久
Culture	静岡県	八木　貴幸
SAPRI	山形県	大井富美夫
DESUTAR	岡山県	新谷　和臣
LAIER	宮城県	山口　圭一
α・NET	京都府	長谷川秀孝
ベラチョーマンⅡ	神奈川県	村澤　宏
PLANET RELEASE	千葉県	武田　隆顕
なすびドナルドの中冒険	静岡県	宇並　哲也
SUPER CRAZY DANGEROUS BIKE	千葉県	中村　聡
STRIKES BACK	三重県	村田　哲
LAST-BATTLE	岡山県	岩崎　研吾
HYPER DELTA、ハイパーマウス	東京都	平川　剛
吉田工務店Ⅱ 吉田建設への野望	千葉県	小林　崇
FAINAL・POTENTIAL	東京都	青木　耕史
ゲロ	長野県	岡沢　格
MAIS	埼玉県	原口恵里子
SHOOT!	高知県	杉村　展弘
HooO	神奈川県	竹浪　利行
TOMON	群馬県	中村　知久

すごハ優秀作品発表!

『すごハ』は、多人数で楽しめるボードゲームのコンストラクションツール。応募作品数はちょっぴり少なめだったけれど、なんのなんの。こんなにオモシロイ作品も送られてきたんだぞ。というワケで優秀作品の大発表だーっ！

戦国コマ廻し 上洛　大分県/佐藤正弘

はてさて、ほかのコンストラクションツールの盛況ぶりに比べると、すごハの応募作品数はちょっと少なめだった。

まあ、チマタのボードゲーム人気は『モノポリー』の例を持ち出すまでもないけれど、ことコンピュータゲームに関して言えば、多人数で遊べるボードゲームは数えるほどしか市販されていないのが実情だ。アイデアを考えようにも、何を参考にすればよいか困ってしまったユーザーが多かったのかもしれない。

ところがドッコイ、そんな中でひときわ異彩を放っていたのがこの『戦国コマ廻し 上洛』なのだ。

シナリオ設定がおもしろい。プレイヤーは東北のある大名となり、5000人の兵を率いて、京の都を目指して邁進するという、今ハヤリの戦国シミュレーションもどき(!?)に仕上げているのである。

戦国モノと言っても、そこは双六。じゃなかった、すごハ。べつに高度な戦略を立てる必要はなく、プレイヤーはただサイコロの出た目に運を託すことしかできない。でも、意外性たっぷりで楽しいイベントが豊富に用意されていて、ついつい熱中させられてしまうようになっているのだ。

イベントはボードゲームの命。作者はその辺のことをよくわかっていて、随所に心憎いばかりの演出をしている。

☗戦国時代を生き抜く東北の大名たち！　一番最初に上洛を果たすのはどの大名か？

☗海に出ても、我々は気の休まるヒマがない。ときには、こーんな恐ろしいノコギリザメまでが襲いかかってくるのだ。

道中はハプニングの連続。敵大名の突然の奇襲から、兵の謀反や寝返り、密告、はては福の神や貧乏神まで登場しちゃったりするなど、例を挙げるとキリがない。また、メッセージもなかなかシャレっ気のあるものが多く、「ほっほっほ！　わしは福の神じゃ。教訓！　汝の敵を愛せ。わかったかな？」なーんて、気のきいた言い回しをしてくれるのがウレシイ。

そして、この作品の雰囲気をさらに盛り上げているのが、とってもコミカルでユニークなグラフィックなのだ。画面写真を見てもおわかりのとおり、マンガチックなキャラクターたちの表情はみんな生き生きとしていて、憎めない。見ているだけで楽しくなってくる、まさにボードゲームにピッタリの絵柄だといえよう。

☗ボードのパーツも、すっきりした、わかりやすいデザインで描かれているぞ。

さて、この作品もTAKERUにて発売中だ。ボードゲームが好きな人も、そうでない人にも楽しめるこの作品で、友達や家族と戦国時代をエンジョイするのも一興だぞ。

☗あらら、貧乏神が出てきちゃったよん。でも、なぜか憎めない顔をしてるなあ。

☗織田信長軍を倒すためには、少なくとも兵が1万2000人は必要になるらしい。

作者からひとこと

じつはこれを作る前に、光栄の『信長の野望』にドップリはまっていたんですよ。で、すごハでも戦国武将モノのゲームを作れないかな？　と思ったワケです。

すごハのグラフィックエディタには拡大機能がなかったので苦労させられましたが、普通の双六っぽくない、ちょっと変わったタイプのゲームができました。

コンストラクションの楽しみを考える!

これまでMマガは、多くの種類のコンストラクションツールを世に送りだしてきた。シューティング、ボードゲームなどそのジャンルはさまざまだ。そして、その成果が今月の特集コンストラクション天国になったわけだ。とにかく、ゲームを作りたいんだけどプログラムはちょっと……、という人でも気軽にゲーム作りができちゃうんだからウレシイね。ツール様々といったところだ。

そう、コンストラクションツールは、このことがいちばんカンジンだと思うのだ。今までゲーム作りとは無縁だった人が、自分のセンスをいかしておもしろいゲームを作れるようになった。実際、こうやってたくさんの応募作品を目の前にすると、ホントにみんながんばっているなーという感じがヒシヒシとこちらに伝わってくる。ツールという限られた枠の範囲内で、それぞれがオリジナリティーを発揮して、すばらしい作品を作っている。これってスゴイことだと思わない?

グラフィックの美しい人、アイデアが秀逸な人、ゲームのトータルバランスの取り方がうまい人など、それぞれ得意な分野があって、それをうまくいかしているな、といった感じなのだ。Mマガのドット絵師、吉田孝広は、とくにグラフィックの水準が高いものが多かったと語っている。

⬆吉田建設でいちばん評価の高かった『TWINKLE STAR』

そういえば、応募した人の年齢層が幅広かったのも特徴的なのだ。『SUPER ZEOLOGUE』の作者の三輪さんのように、仕事を終わって会社から帰ってから毎日ちょっとずつコツコツと作った人もいる。こりゃ、ホントに好きじゃなきゃできないね。もちろん中学生や高校生の中には、夏休みを利用して1ヵ月足らずでパパーッと作り上げた人もいたらしい。

まだゲーム作りにチャレンジしたことがない! という人は、いちど体験してみたらいいだろう。何気なくプレイしているゲームの見方が変わってくるかもよ。この魅力に取り付かれたら、次はもっといいものを、もっとキレイなものを作りたい! っていうように、とめどもなくハマっていくはずなのだ。さあ、一緒に楽しもう。

吉田建設 吉田工務店 すごハ の入選作はTAKERUで販売中!!

全国130店舗

特集コンストラクション天国で紹介した吉田建設入選作『SUPER ZEOLOGUE』と『TWINKLE STAR』、吉田工務店入選作『吉田工務店データ集Vol.3』、すごハ入選作『戦国コマ廻し 上洛』は、TAKERUで販売中です。

これらのゲームは、それぞれ吉田建設、吉田工務店、すごハを持っていなくても、ゲームで遊ぶことができます。ただし、オリジナルゲームを自分でコンストラクションすることはできませんので、注意してください。自分でゲームを作ってみたい! というときは、それぞれのコンストラクションツールをお買い求めください。吉田工務店はMSXマガジン'88年7月号、すごハは'89年2月号、吉田建設は'89年6月号に詳しい説明が載っていますので、それを参照してください。

また、吉田建設の入選作の対応機種は、MSX2+(FM音源内蔵)となっていますので、お間違いのないようにお願いします。

■吉田建設入選作『SUPER ZEOLOGUE』
■吉田建設入選作『TWINKLE STAR』
対応機種 MSX2+(FM音源内蔵)
価格 各2000円[税込]
■吉田工務店データ集Vol.3
対応機種 MSX2(VRAM128K)
価格 3500円[税込]
■すごハ入選作『戦国コマ廻し 上洛』
対応機種 MSX2(VRAM128K)
価格 2000円[税込]
メディア 各3.5インチ2DD

ということで、引き続きMマガではみんなの作品を大募集しています。ここで取り上げた3つのツールはもちろんのこと、'90年2月号で紹介したRPGコンストラクションツール『Dante』も含めて、いままでMマガで紹介したツールを使っていい作品が出来上がったら、どんどん編集部あてに送ってきてください。締め切りはとくに設けていないので、じっくりと納得のいくまで取り組んだ、キミの自信作を待ってます。

優秀な作品が集まった時点で、今回の特集のように誌面で紹介していきたいと思ってます。そして、これからもいろいろなコンストラクションツールを提供していこうと思っているので、期待していてくださいね。

あて先はこちら
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
コンストラクション作品係

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

ショートシナリオを作ってみよう

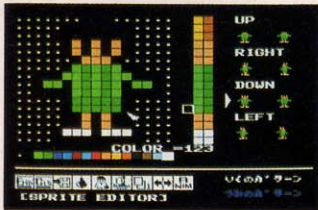
RPGコンストラクションツール

Dante

今回は『Dante』を使って、実際にショートシナリオを作ってみよう。コンストラクションってけっこうめんどくさそうなんだけど、この記事のように順番にやってゆけば、あっさりできちゃうものなのだ。

まず最初に主人公を作る

今回は下のコラムにあるシナリオをもとに、コンストラクションを始めようと思う。

まず、主人公から作り始めよう。もちろん主人公の絵はスプライトエディタで作る。今回は子供が主人公なので、下の写真のようになったぞ。そのあとに、名前〝ぼく〟や、ヒットポイントなどを設定しておく。これはキャラクターエディタで入力するぞ。今回の主人公はひとりなので、サブコマンドのパーティーの設定コマンドで、〝ぼく〟だけをゲームに登場させるようにしておこう。〝たいりょく〟などの細かいパラメータは、設定しなくてもいい。今回のは敵がでないからね。

⬆スプライトエディタで主人公の絵を描く。色の使い方に気をつけてね。

⬆主人公の名前とか持ち物、ヒットポイントなどをキャラクターエディタで設定。

コンストラクションの流れ

シナリオ
- プレイヤーの作成（スプライトエディタ キャラクターエディタ）
- アイテムの作成（アイテムエディタ）
- 魔法の作成（魔法エディタ）
- 敵キャラの作成（グラフィックエディタ エネミーエディタ）
- マップの作成（グラフィックエディタ マップエディタ）→ メッセージの作成（メッセージエディタ）
- オープニングの作成（グラフィックエディタ メッセージエディタ）
- エンディングの作成（グラフィックエディタ メッセージエディタ）

これがシナリオだ!

じいちゃん(以下じ)：どうじゃ？学校はおもしろいか？

ぼく(以下僕)：まあまあだよ。

じ：ほっほっ、そうかそうか……。

かあちゃん(以下母)：宿題はすんだの？

僕：ん？……まだだよ……。

母：はやくやっちゃいなさいよ。

僕：そうだ。テストが返ってきたんだ。はい、これ。

(かあちゃんにテスト用紙を渡す)

母：まあ、100点じゃないの！　がんばったわね。おとうさんにも見せてあげなさい。

とうちゃん：ほう、こりゃすごいな。お前もやればできるじゃないか。さすがお前は、父さんの息子だ。うんうん。

(頭をなでられる)

僕：おじいちゃん、テストだよ。

じ：どれどれ……今回はなかなかがんばったようじゃな。

僕：まあね。

じ：それじゃあ、ご褒美をあげようかの。

僕：やったあ!!

(ぼく、とびあがって大喜び)

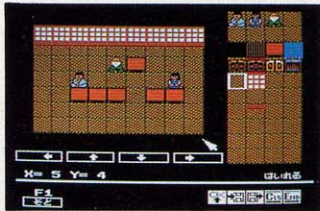
アイテムを作る

こんどはこのショートシナリオで必要な唯一のアイテム〝テストようし〟を作ろう。これは〝かあちゃん〟に渡してストーリーを進行させるためにあるアイテムだ。つまり、使っても何も起こらないアイテムに設定しなければいけない。また、今回は84番に〝テストようし〟を作ることにした。こういった、同じものがいくつもあると困るアイテムは80番以降に作るようにしようね。そして、もういちどキャラクターエディタを立ち上げ、〝ぼく〟に84番のアイテム〝テストようし〟を持たせておくことを忘れないように。

⬆今回は84番に〝テストようし〟というアイテムを作ったのだ。

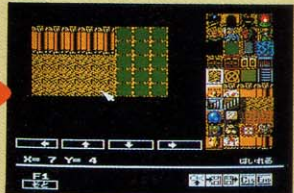
次にマップを作ろう

次はマップを作ろう。まずグラフィックエディタでマップのパターンを作るわけだ。右のように家族3人の絵、畳と障子の絵を描いてみた。人の絵はアニメーションさせることができるので、おもしろい動きのパターンを考えてみよう。あとはこれを組み合わせていくだけだ。組み合わせるのはマップエディタを使おう。今回のシナリオは部屋の中という設定なので、屋根の下や屋根の外ということは気にしなくていいだろう。

⬆まず最初に、グラフィックエディタでマップのパターンを作ってゆくぞ。

⬆出来上がったマップのパターンを、マップエディタで組み合わせてゆくのだ。

屋根の下には何がある?

今回のシナリオでは使わなかったんだけど、マップに屋根の下と屋根の外を使うと、マップの作り方にグンと幅が出てくる。たとえば迷路状になっている通路の場合を考えよう。主人公が立っている場所を屋根の外とし、そこからいくつか枝分かれしている通路をすべて屋根下にする。こうすると主人公からみると、枝分かれした通路が屋根のパターンで敷き詰められているため、先がどうなっているのかわからなくなるのだ。どう?使えそうでしょ?

⬆[F1]を押し屋根の下を描くモードにする。このモードで作ったマップは、屋根の下のマップになるのだ。

⬆もう一度[F1]を押し普通のモードに戻すと、屋根の下にあたる部分が、屋根の絵に変わっているでしょ?

最後にメッセージを入れるのだ

ここまでくればあとはメッセージを入れるだけだ。ここで一番重要なのがフラグの使い方だろう。シナリオの流れは、ほとんどフラグで制御するといっても過言でない。このサンプルを研究して使い方を身につけよう。

まず、話しかける順番はじいちゃん、かあちゃん、とうちゃん、そしてもう一度じいちゃん、だ。この順に話が進んでいくようにしたい。そこで3つのフラグを使うことにしよう。

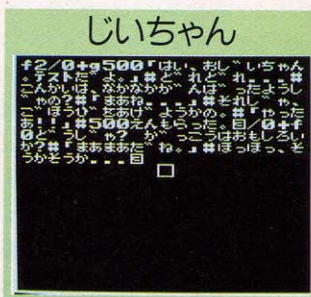
0番のフラグは、最初じいちゃんに話しかけたあとに立つようにする。そして0番のフラグが立っていて、なおかつテスト用紙を持っていれば、テストを見せ、〝まあ、100点じゃないの!〟とかあちゃんに言わせる。

1番のフラグは、かあちゃんが〝おとうさんにも見せてあげなさい〟の台詞あとに立てるようにする。そして1番のフラグが立っていればとうちゃんに〝ほう、こりゃすごいな……〟としゃべらせるようにする。

最後の2番のフラグは、とうちゃんが〝さすが、父さんの息子だ。うんうん〟といったあとに立てる。そのあとじいちゃんがご褒美をくれるわけだから、2番のフラグが立っていれば、〝+g500〟というふうにしてお金をもらえるようにし、あわせて〝それじゃ、ご褒美をあげようかの〟とじいちゃんに言わせるわけだ。

これを実際にメッセージとして入力すると左のようになる。頭から順番に条件を調べていくようになっているので、並べ方にはとくに注意が必要だ。とうちゃんの場合、最初に1番のフラグが立っているときに表示させる文章、次にフラグが立っていないときに表示させる文章を並べなければいけない。かあちゃん、じいちゃんも同様に並べないと、うまくゲームが進んでくれなくなるぞ。

⬆フラグが立っているときの文章、フラグが立っていないときの文章、この順番に並べる。逆にすると、フラグの状態に関係なく、〝早く寝なさい……〟となるぞ。

⬆主人公がしゃべる文章は〝「」〟でくくるなどして、わかりやすくなるように書こう。そして適宜〝#〟記号をいれて、会話の流れをスムーズにする。

⬆じいちゃんのメッセージのポイントは、〝+g500〟だ。この効果を書いておくと、じいちゃんとの会話が終わったあとでお金を500もらえるようになっている。

作品募集中

今回のショートシナリオの作り方講座、どうでした? 少しはわかってもらえたかな? いちばん難しいのは、やっぱりメッセージだと思う。それもフラグの使い方が最も複雑だろう。フラグの表を作ったりしてみるといいかもね。

コンストラクションした作品は住所、氏名、年齢、電話番号を明記した上、バックアップしたユーザーディスクのほうを送ってください。送っていただいた作品はお返しすることができませんので、必ずユーザーディスクをバックアップをしておきましょう。たくさんのご応募を待っています。

プロ野球ファミリースタジアム

ハイパー カキン! カキン! トーナメント結果発表

先月号でファミスタの決勝トーナメントの出場者64名を発表したけれど、今月はいよいよお待ちかねの結果発表だ。沸き上がる歓声を受け、栄光の優勝を手にするのはいったいどのチームだ?

担当編集者(以下担) 2回にわたってお送りしているファミスタのトーナメントですが、いよいよ今月で決着がつくんですよね。

長島ぴの(以下長) 長い道のりだったよねえ。キミも冬休みのあいだ、家でトーナメントを消化してたそうじゃない。

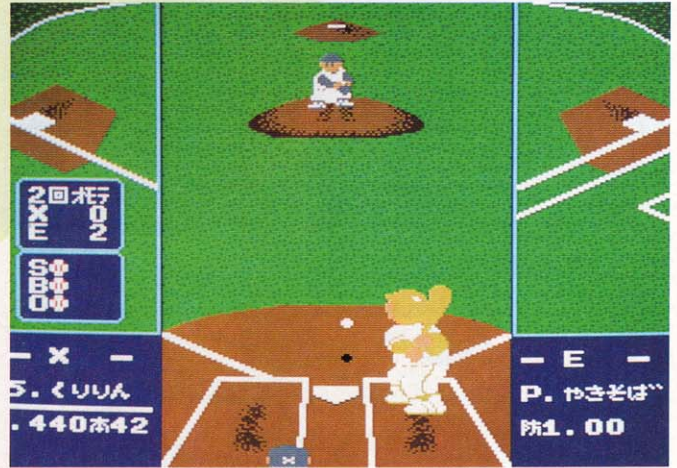
担 そうなのよ。家でね、ボーッとしながらディスプレイ見っぱなしよ。目がチカチカしちゃって、もう大変だったんだから。

長 まあ、担当者の運命ってヤツですかね、それは。

担 うーむ。でも、ようやく終わって、内心ホッとしてるよ。

長 そうでしょ、そうでしょ。だって、ファミスタを観ているキミの顔って、スゴかったんだから。怖くて声かけられないくらい。

担 ……。でも、まあ、そんな苦労が報われて、晴れてここで結果発表とあいまったんだから、とにかくよかったなあと。

長 ところで、決勝トーナメントの進行について教えてよ。

担 まず、64チームを4ブロックに分けたの、ランダムで。そして各ブロックごとにトーナメント試合をしていき、そのブロックの勝利チーム4チームで準決勝以降をおこなうと。こういうカンジだ。

長 なるほど。で、その結果は自分の目で確かめてほしいわけね。

Aブロック

Aブロックは全体にくらべて大量点が少なく、ちょっとこぢんまりした試合が多かった。しかし、そのぶんユニークなチーム名のものが多く、試合前で笑わせてくれたチームがたくさんあった。そんなハデながら地味なブロックで暴れまくったのが、神奈川県の大西雅明さんの作った〝AJITUKE〟というチームだ。このチーム、選手名も〝まよねーず〟や〝す〟など、調味料をもとにしたもので、編集部内でも話題だった。しかし、まさかブロック優勝するとは誰が思っていたであろうか……。

このチーム、いざ試合をしてみると、もう、強いのなんの。選手の打率を3割～5割台にし、できるだけ選手の能力のバラツキを押さえたチームになっている。それが功を奏して、堂々のブロック優勝をなしとげたのである。

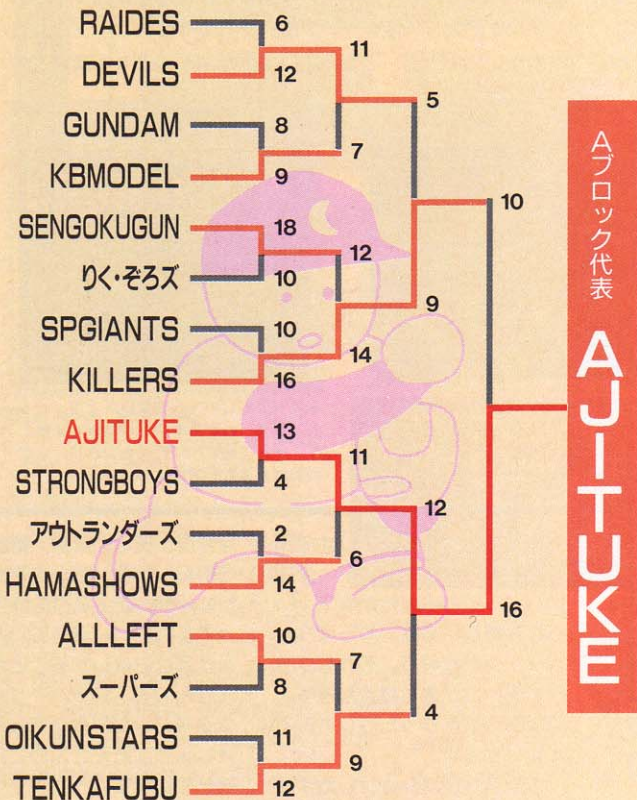
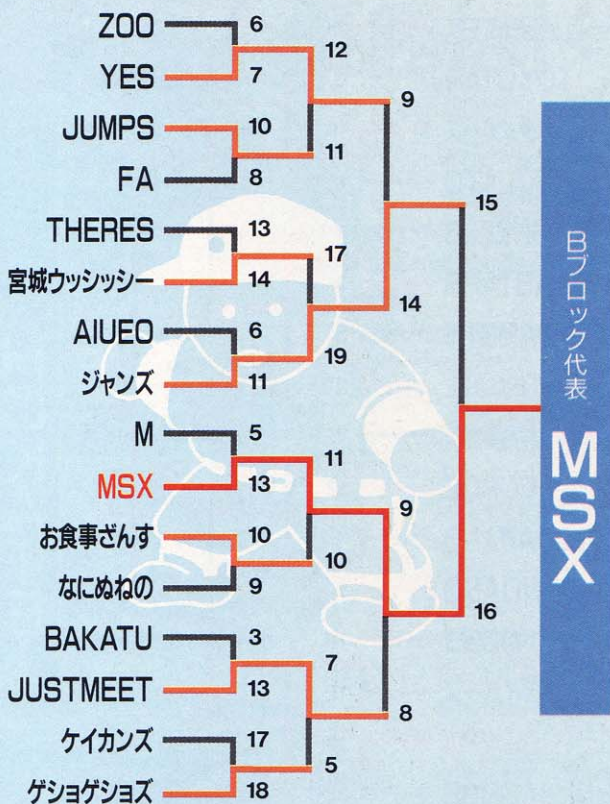
チーム名、選手名、そしてチームの総合力がよく、まさに〝お手本〟的なこのチームは、今後の試合をおもしろくしてくれそうだ。

⬆なぜか親しみを感じてしまうよね、このチーム。見かけによらず強いしさ。

⬆全員野球を想像させる、このチーム構成。選手の能力が平均しているんだよ。

ZOO 6
YES 7
JUMPS 10
FA 8
THERES 13
宮城ウッシッシー 14
AIUEO 6
ジャンズ 11
M 5
MSX 13
お食事ざんす 10
なにぬねの 9
BAKATU 3
JUSTMEET 13
ケイカンズ 17
ゲショゲショズ 18

12 / 11 / 17 / 19 / 11 / 10 / 7 / 5
9 / 14 / 9 / 8
15 / 16

Bブロック代表 MSX

Bブロック

ところ変わってBブロック。Aブロック以上にヘンなチームが多いこのブロックでとくにヘンなチーム名は一目瞭然、北海道は宮城康夫さんの〝宮城ウッシッシー〟である。なにが〝ウッシッシー〟なのか理解できないが、名前のようにウッシッシーというわけにはいかなかった。これが現実なのだ。

このブロックの代表チームとなったのは、神奈川県(またぁ!?)の木戸宗勝さんのチーム、その名も〝MSX〟だ。なんとこのチーム、選手の打率が全員.350！ おまけに投手のスタミナ、変化球の曲がり具合、それにスピードが同じなのだ。よっぽど面倒だったのか、それとも意図していたのかは定かではないが、結果オーライってところか。

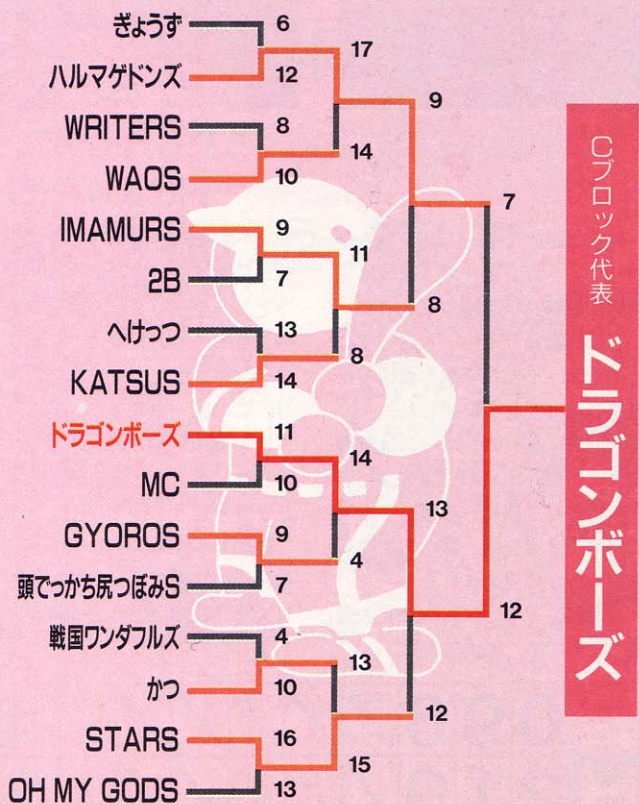
左のトーナメント表を見てもらえばわかると思うが、このチームは苦戦の末、なんとか勝った試合が大半を占めている。粘り腰なのか、それともただ運がよかっただけなのか。そういう意味でこのチームの活躍ぶりに注目したい。

⬆まるでクローン人間が集まってできたんじゃないか、と思ってしまうのです。

⬆長打が少ないわりに、単打がかなり多い。あなどれないぞ、このチームは……。

ぎょうず 6
ハルマゲドンズ 12
WRITERS 8
WAOS 10
IMAMURS 9
2B 7
へけっつ 13
KATSUS 14
ドラゴンボーズ 11
MC 10
GYOROS 9
頭でっかち尻つぼみS 7
戦国ワンダフルズ 4
かつ 10
STARS 16
OH MY GODS 13

17 / 14 / 11 / 8 / 14 / 4 / 13 / 15
9 / 8 / 13 / 12
7 / 12

Cブロック代表 ドラゴンボーズ

Cブロック

このブロックは前のふたつにくらべると、わりと感動的に試合は進んだ。4回コールドあり、延長戦で代打逆転サヨナラヒットありと、波乱ぶくみ。そんなワクワクさせてくれた強豪チームのなかを勝ち進んだのが、愛知県の佐々木貴彦さんの〝ドラゴンボーズ〟。チーム名を観てわかるとおり、アニメでも大人気のあの漫画の登場キャラクターを選手にしたチームだ。このように、好きな漫画やゲームのキャラクターでチームを作ると、感情移入しやすく、選手名を考えなくてもいい。今回のトーナメントでもたくさんあった。

このチームの特徴は、これといってない。トップバッターは足が速く、クリーンアップは長打率が高い。かなりオーソドックスなチーム構成になっている。ただ、このチームの勝因は〝バランスのよさ〟にあるとにらんだ。よっぽど練りに練って作ったに違いない。これからの試合を盛り上げるのは、このチームではないかと推測する。

⬆知ってる名前がズラーリ勢ぞろい。打率と走力の振り分け方がシブくていいぞ。

⬆さしずめ相手チームのピッチャーもタジタジといったところでしょうかね。

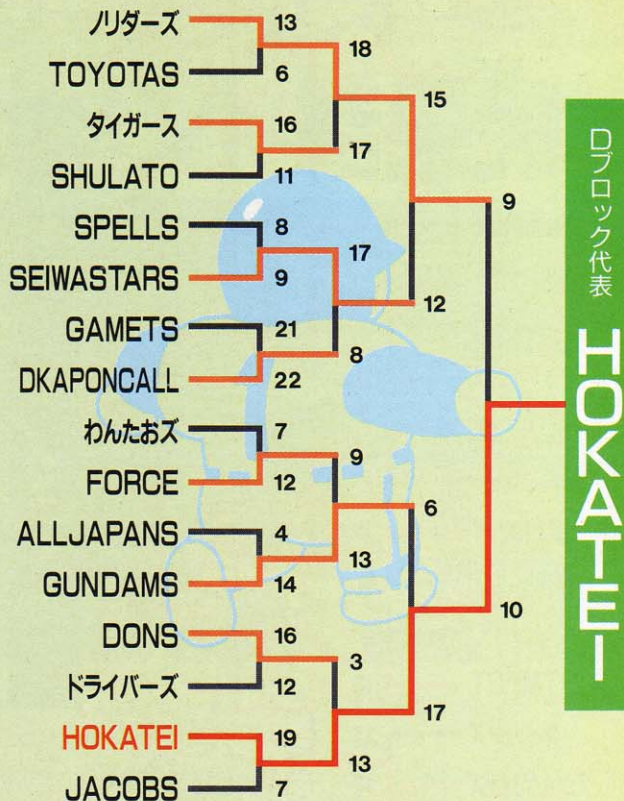
Dブロック

最後のブロックは、これまでにない乱打戦のオンパレードとなったため、編集部側としてはとてもおもしろかった。やっぱり野球の醍醐味は打撃だからね。ことにシーソーゲームが目立ち、観ているだけでワクワクしてしまった。

なかでも和歌山県は笠野高央さんの〝ノリダーズ〟と、大阪府は田代浩一さんの〝HOKATEI〟の2チームの圧倒的な強さが目をひいた。この2チームはどちらも8人の打者の能力をほぼ最大にした、いわゆる〝戦力集中型〟のチームだ。この方法は安直だが、王道的な強さをしばしば発揮してくれる。ただ、この方法も完璧とはいえず、おまけに運の要素を多分に含んだファミスタだと、その効果は出にくいのだ。まさか、この2チームが戦うことになろうとは……。

どちらが勝ってもおかしくないブロック決勝戦は、ご覧のとおり、ほとんどの試合をコールドで勝ち上がってきた〝HOKATEI〟が辛くも勝ち、コマを進めたのであった。

⬆見ているだけでおなかが減っちゃいそうなHOKATEI。ネーミングの勝利だな。

⬆容赦なく攻撃してくるHOKATEI打線。名前とはウラハラに強いんだから、これが。

白熱の準決勝2試合の結果は!?

準決勝 第1試合 AJITUKE VS MSX

全国3億人のファミスタファンのみなさま、お待たせしました。これより準決勝第1試合を行ないます。先攻はAJITUKE、後攻はMSXです。どちらのチームも、各選手の能力を平均化した、ソツのないメンバーを揃えています。

1回の表、MSXが2番の〝はいらあ〟のレフト中段に突き刺さるソロホームランで先取点を取ると、その裏、AJITUKEの3番〝しお〟も負けじとセンター右に飛び込むソロホームランで同点とし、試合をふりだしに戻しました。

ところが2回表、先頭打者6番、8番のソロアーチで2点を取り、なおも連続ヒットや犠牲フライでこの回一挙6点を奪いました。その後も着々と点数を奪い、4回までに大量14点をもぎとって勝負を決定づけました。

AJITUKEは相手投手のつり球に手を出し、思うように点は入りません。4回には2点を奪いますが反撃もここまで。結局14対3の大差でMSXが快勝しました。

M	1	6	3	4	／	／	／	／	／	14
A	1	0	0	2	／	／	／	／	／	3

準決勝 第2試合 ドラゴンボーズ VS HOKATEI

先攻は絶妙なゲームバランスがウリのドラゴンボーズ。後攻は圧倒的な攻撃力が武器のHOKATEI。これは好勝負だぞ……と思っていたのだが、そんな予想を裏切った結果となってしまいました。

1回表、ドラゴンボーズは無得点。その裏、HOKATEIは先頭打者が内野安打で出塁。盗塁と2本の二塁打で2点先取。試合の主導権を握ったかに見えました。

2回表、ドラゴン打線が突如爆発したのです。先頭打者〝ごくう〟、続く〝くりりん〟のアベックホームランに始まったこの猛打はとどまるところを知りません。センターのエラー、セカンドのフィルダースチョイスなど、守備の乱れもあり、この回一挙12安打9点。

対するHOKATEIは相手投手のフォークに手を出し、2回裏は1点止まり。どうも調子が出ません。

結局ドラゴンボーズのエース〝ごはん〟が後続をピシャリと押さえて大勝。決勝進出への切符を手にしました。

決勝戦

優勝はドラゴンボーズの手に!!

いよいよ決勝戦です。長い道のりでした。応募総数764通の用紙をチェックし、実際にデータを打ち込んでボーッとながめていた毎日。……ウッ。とまあ演技はこれくらいにしておきましょう。

これまで幾多の戦い、幾多の強豪チームを倒してきたMSXとドラゴンボーズの2チーム。片や完全戦力平均型、片やバランス構成型と、データの数値を見ているだけだと同じようでも、微妙にカラーの異なるチームの対決です。もうここまでくると、どちらが勝ってもおかしくないですよね。それではこの白熱の決勝戦をじっくり実況していきましょう。

先攻はMSX。1回表、先頭打者〝えりいぬ〞はショート左に転がして内野安打。早くも先取点のチャンス。しかし2番打者〝はいらあ〞はセカンドゴロでダブルプレイ。裏もパッとせず、1回は両チームとも無得点。

2回表、先頭打者〝はやお〞、続く〝ばるかす〞の連続二塁打で1点、さらに7番〝みらこふ〞の三塁打でもう1点と、計2点を奪い、攻撃の波をつかみます。

対するドラゴンボーズも黙ってはいません。まず4番の〝ごくう〞が右中間を深々と破る三塁打で出塁。このチャンスに答えて5番〝くりりん〞の当たりはセカンドの頭を越えてポトリ。まず1点返します。さらに7番〝かりんさま〞の二塁打でランナーをホームに迎えて1点。同点にします。

その後両チームとも点数を重ねていき、延長戦の気配がにおいかけてきた7回裏、ドラマが起こったのです。この回先頭の〝やむちゃ〞の二塁打から始まり、ホームラン1本、二塁打3本、シングルヒット5本の9安打で計8点を奪う猛攻を見せたのでした。ちなみに打たれたのは4人目〝まつおか〞。カーブがアマいところに入ってきたところを狙い打ちされたようです。〝攻撃のつながり〞を考えさせられたとともに、連打のすごさを感じるイニングでした。

この回でドラゴンボーズは逆転。この時点で早くも優勝に王手をかけた感がありました。

しかし一方のMSXも必死に食い下がります。8回には1アウト満塁という絶好のチャンス。ここで3番〝べりいに〞はレフト前のヒットを放ちますが、後が続きません。4番〝はやお〞はサードフライ。続く〝ばるかす〞もショートライナーとチャンスを活かしきれず、惜しまれました。

結局7回の猛攻のかいがあってドラゴンボーズが逃げきり、優勝しました。試合時間28分。実際にかかった時間よりも、なぜか長く感じた試合でした。

⬆この〝ごくう〞あってのドラゴンボーズ。私はそう思うのです、やはり。

⬆いきなりガツガツ打つんだもん。相手投手もメロメロだよねえ、ほんとに。

⬆〝ごはん〞はフォークをうまく使ったピッチングで、3回まで好投した。

決勝戦試合結果

M	0	2	0	3	6	4	0	1	1	17
ド	0	2	3	1	4	3	8	0	×	21

戦いを振り返ってみて

担当編集者(以下担) というわけで、このファミスタトーナメントも無事に終わろうとしています。

長島ぴの(以下長) それにしても、キミはよくがんばったよ。ひとりでぜーんぶやっちゃったもんね、トーナメントのこと。

担 まあ、仕事ですから。ところで優勝は〝ドラゴンボーズ〞に決まったんだけど、強かったよね。

長 うん。これには正直ビックリしたよ、ボクも。もしかして、ファミスタって実力だけじゃ勝てないゲームなんじゃないかな? と思うんですよね。

担 あ、それ私も思ってる。もちろん実力も必要だけど、運も多かれ少なかれ不可欠な要素なんじゃないかな。なんかそれって、本物の野球っぽくない?

長 わかるわかる、その気持ち。必ずしも強いチームが勝つとは限らないんだよね。観ているほうとしては、〝どっちが勝つのかな〞的な気持ちになって、ヘンにドキドキしたりするんだよね。

担 うんうん。で、そこいらへんをまとめると、勝つチームとは力と運の強いチーム、ということになりますかね、ぴのさん。

長 でしょうねえ。するとドラゴンボーズは、実力と強運を兼ね備えたチームといえるんじゃないですか、担当編集者さん。

担 そういえるでしょうね。かなりバランスのいいチーム作りをしてるし。何度も作り直したのかなあ、このチーム。

長 案外パパッと作ったやつかも。

担 とにかく無事終わって内心ホッとしてます。読者のみなさん、本当にありがとうございました。

⬆おもしろかったなあ。またこんな企画、ドドーンとやってみたいよなあ……。

優勝者インタビュー

愛知県　佐々木貴彦さん

みごと優勝したドラゴンボーズを作ったのは、愛知県に住む佐々木貴彦さん(14歳)だ。応募総数764チームの頂点に立った感想を聞こうと、さっそく佐々木さんに電話してしまったのだ。

おめでとうございます! ドラゴンボーズが優勝しました。

「あ、どうもありがとうございます。まさか優勝するとは思ってもみませんでした」

このチームを作るのにどれくらい時間がかかったの?

「うーん、20分くらいかな」

佐々木さんには賞品として、好きなソフト1本差し上げます。

mini特集

MSX 400万台突破!

なんと驚くべきことに、1月末にMSXマシンのメーカー出荷台数が、国内外合わせて400万台を突破してしまったのです。これはメデタイということで、ハードメーカーやソフトハウス、そして雑誌社が一体となっての、400万台キャンペーンを繰り広げることとあいなりました。

CONTENTS

1983年 MSX1 初登場!!

ホームパソコン誕生

今をさかのぼること7年前。'83年の夏に、MSXという名で総称されるパソコンの仕様が発表された。これに賛同したハードメーカーは15社。松下、ソニー、サンヨーはもちろんのこと、三菱や日立、東芝といった、どちらかというとパソコンとはあまり縁のなかった大手家電メーカーが、中心となっていたことが特徴的だった。

MSXパソコンが目指したものは、機種によってハードウエアもソフトウエアも異なっていた、パーソナルコンピュータの共通化。MSXという、共通の仕様を満たしたコンピュータを各ハードメーカーが作ることで、周辺機器やソフトウエアを共用しようというものだ。

また、家庭でだれもが使えるコンピュータを目指し、ソフトウエアは従来のテープ版からROMカートリッジ版へと変化。マシンにカートリッジをセットして、電源を入れればすぐにゲームができるという手軽さは、MSXならではのものなのだ。最近でこそディスクドライブが普及し、ディスク版ソフトが多くなったけど、MSXを特徴づけているものは、何といってもこのカートリッジスロットという概念。ゲームだけでなく、ハードウエアの拡張なども、このスロットを使ってできるのだ。

家庭用コンピュータを目指したもうひとつの特徴は、特別なモニターを使わずに、家庭用テレビにつなげること。本体さえ購入すれば、ゲームにプログラミングにと活用できることがウリだったのだ。もちろん現在でも、この手軽さは少しも失われていない。

以上のようなコンセプトを持って誕生したMSXマシンが、実際に発売されたのは'83年の秋から年末にかけて。基本機能は同じだけど、デザインに凝ったり、付加価値をつけたりといった、バリエーションあふれるマシンが、各ハードメーカーからいっせいに発売されたのだ。

↑このころのゲームは、単純だけどハマルものが多かったね。

↑創刊して間もないころのMマガ。本の厚みも、いまよりグーンと薄かったのだ。

←各メーカーのイメージキャラクターに、アイドルも多数登場した。

➡AV機器をコントロールしたり、シンセサイザーとつなげたり、なんてのもMSXならでは。

1985年 MSX2 100万台

画面表示が機能アップ

MSX1の発表から2年。メーカーの出荷台数が100万台を突破するころに、MSX2の仕様が発表された。このマシンの特徴は、何といっても画面の表示機能が大幅にアップしたこと。最大で256色表示が可能なグラフィックは、写真なみの画面表示を可能にしたのだ。

また'86年末には、ニッキュッパ(価格2万9800円)のMSX2マシンがパナソニックから登場。低価格化競争の火蓋が切って落とされた。ディスクの普及もこのころだ。

➡CPUを2種類搭載した、ビクターのHC-95。ターボモードが話題を呼んだのだ。

⬆ゲーム画面もグッときれいになったね。

⬅低価格化競争を巻き起こしたパナソニックのA1シリーズ。MSXの革命児なのだ。

⬆Mマガの別冊として発売された"MSX2大研究"。話題のMSX2マシンをすべて紹介していた

1988年 MSX2+ 300万台

日本語機能を強化!

正直いって、MSX1がMSX2になったときほどのインパクトはないけど、MSXをより使いやすくするための改良がなされたのがMSX2+。中でも、BASICでの日本語入力を容易にした漢字BASICの搭載は、実用分野でのMSXの応用を考えると意義深いものなのだ。その証拠に、後のページで紹介する給与計算システムの開発や、'89年8月号で紹介した"財務ノート"のソフトなどは、MSX2+があったからこそ作られたといっていい。

もうひとつのMSX2+の特徴は、2万色近い色表示が可能な自然画機能。MSX2で取り込んだビデオ映像も十分キレイだったけど、この自然画は写真そのもの。近くで見るとドットのギザギザとかがわかるけど、遠目には写真と変わらないクオリティーを持っているのだ。

また現在発売されているMSX2+マシンは、すべてディスクを内蔵したタイプのもの。もちろんカートリッジスロットがすたれたわけではないけど、ディスク版のソフトが普及する状況が整ったことは確かだ。実用ソフトが、いま以上に発売されることが待たれるね。

⬅3枚のツールディスクを付属したソニーのHB-F1XV。スタンダードなMSX2+マシンだ。

⬆MSX2+マシンが発売されたころのMマガ。創刊当初とは表紙のイメージも装丁もずいぶん変わっているね。

⬆MSX2+ならではの自然画表示なのだ。

そして…
1990年400万台突破!

はじめにも書いたように、この1月をもってMSXマシンの国内外のメーカー出荷台数が400万台を突破した。内訳は国内200万台、国外200万台。お隣の韓国をはじめ、ヨーロッパ、中近東、南アメリカなど、世界中にMSXマシンが広まっているんだね。そのあたりの状況も合わせて、来月号では400万台突破記念の特集を組むぞ!

次号の特集へ続くのだ〜!

Panasonic ビデオタイトラー

ビデオデッキはかなり普及してきて、最近は一家に一台あるという感じになってきたよーな気がする。そして、今度はビデオカメラ一体型の機種が多く出てきた。自分で撮って楽しむというのが、より広まってきた証拠だろう。

⬆簡単に漢字でビデオのタイトルが作れる、ビデオタイトラー。価格9万円[税別]。

おやじはつらいよ!

これから春の入、進学シーズンを迎える。卒業式で、こらえきれずに思わず涙を流した、なんて記憶がある人もいるだろう。まったく未知の世界に飛び込むときに、不安と希望がないまぜになった気持ちで、胸がいっぱいになった人も少なくないはずだ。

こういう式典、イベントのときに活躍するのがカメラ一体型ビデオなのだ。子供の思い出にと、運動会や文化祭、そして入学式や卒業式でパパがカメラをかついで撮影する姿をあちこちでみかけるのは、最近の傾向だよね。某お笑い番組でも、視聴者から寄せられたおもしろビデオを流したりしている。

これだけビデオが普及して、そしてビデオカメラまでが広く行き渡ると、その次はどうしてもビデオテープを編集してみたい! と思うのは当然の心理だ。『○○の成長記録』なんていうタイトルを入れて、大事にテープを保存しておきたいと感じている人もいっぱいいるはずだ。

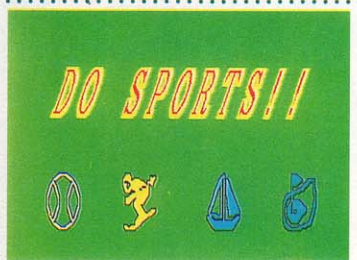
そこで威力を発揮するのがPanasonicのビデオタイトラーだ。簡単に、しかも美しくタイトル文字を作れる。しかもS映像端子がついているから、くっきりと見やすい画像になるというわけだ。S端子は、入出力各2系統ずつ装備されているから、このAV時代の要請にも十分応えている。

書体は明朝体やゴシック体などが揃えてあり、JIS第1、第2水準の漢字を標準装備してあり、別売のROMカードで、毛筆書体などサポートする。いろいろとくふうできそうだね。

また、タイトルが上下や左右からスーッと出てくるワイプ機能は、全部で12パターン用意してあるのだ。これを使うと、凝った演出も可能になるぞ。映画やドラマのエンディングのように、スクロールさせることも可能。自分の名前を最後に出して、〝END〟の文字を入れれば、気分はもう映画監督かな? キミのセンスを十分活かしてみてね。

⬆ウーン、とってもハデだね。これだけ目立つと、ちょっとヤケてくるなー。ヤルヤルー、このー。

⬆海に行ったときのひと夏の想い出が、いま鮮やかに蘇る!?

⬆ぴっかぴかっーのー、新入生。緊張してる様子が目に浮かぶね。

⬆スポーツで汗を流している姿は、とっても美しい……かもね。

ビデオカメラで遊ぼう!

いやー、最近はとにかくカメラ一体型ビデオが売れまくっているらしい。これからは、というよりももうすでに、ビデオは見るものから撮るものに変わってきているといえるのだ。ここのところのテレビコマーシャルを見ていると、据え置き型のビデオデッキよりも、カメラ一体型のほうの回数が多いよね。

だいたいビデオデッキが普及したから、次の需要としてカメラが求められているのもわかるのだ。そしてカメラを使って遊ぶことをみんなが覚えたといえるんだろうね。

ま、そうやって自分で撮ってきた画面にタイトルやテロップを入れたりして、オリジナルビデオを完成させるのもいいだろう。ビデオレターとして、遠くにいる知人に近況報告に利用している例も数多いはずだ。

⬆SVHSのNV-MV1。価格16万円[税別]。

⬆NV-M10。価格は10万8000円[税別]。

こーゆーのは、プリント写真とは、また違った感慨があるよね。

これからカメラ一体型を購入しようと思っている人は、各社からいろんなタイプが出てるから、じっくりと検討する必要がありそうだね。

プリントアウトコンクール締め切りせまる！

それー、急ぐのだ！

'89年の12月号から募集を始めたこのプリントアウトコンクールも、もうすぐ締め切りを迎えることになってしまった。まだまだ余裕があるよん！　なんて思ってたキミ、あと3週間もないんだよ。ほら、あせってきたでしょ。さあ、のんびりしてないで、力作をドンドン送ってきてほしい。

もちろん豪華賞品を用意して待っているのだからして、応募しない手はないのだ。あとで説明しているように3部門あるから、自分にピッタリだと思える部門にチャレンジしてほしい。もう一度言おう。それー、急ぐのだ！

⬆オリジナルテレホンカードは各部門50名ずつなのだ。

●カラーワープロ部門●

この部門は、FS-A1WSXとカラープリンタの機能を使いこなした作品を募集しているのだ。内容はどんなものでもオーケー。たとえば、愛しいあの娘への熱い思いを綴ったラブレターや、誕生日などのパーティーの招待状なんかはおもしろいかもね。かなり凝ったものができるんじゃないかな。

とにかく、オリジナリティーあふれる作品を待っている。世界にたったひとつしかない、キミの自信作を送ってきてほしいのだ。待ってるぞ。最優秀作品にはRGBモニター、TH-14G2を贈る。

⬆新製品のTH-14G2。価格6万円［税別］。

●CG部門●

市販のグラフィックツールや、A1WSXに付属しているグラフィックエディタを使って描いた作品を、FS-PC1でプリントアウトして送ってほしい。

この部門も内容はとくに問わない。キミの芸術的センスを発揮して、爆発するチャンスなのだ。徹底的にやってみようじゃないか。最優秀作品には、カラーワープロ部門と同じくRGBモニターを贈る。

●モノクロ部門●

残念ながらカラープリンタは持ってないけど、カラーの作品には負けないぞ！　という人はモノクロ部門へどーぞ。

内容は、ワープロ文書でもグラフィックでもべつにかまわない。とにかくモノクロならでは、モノクロだからこその美しさとゆーヤツを追求してほしいのだ。

最優秀作には、あこがれの255色印刷可能なカラープリンタFS-PC1を贈るぞ。

●募集要項●

住所、氏名、年齢、電話番号と、応募する部門を明記し、作品と一緒に下のあて先まで送ってね。締め切りは2月28日(当日消印有効)。締め切りまであまり時間はないから、急いでほしい。結果の発表は、Mマガ'90年6月号誌上で行なう予定です。RGBモニターやカラープリンタなど、豪華賞品を予定しているからどんどん送ってほしい。

締め切り

2月28日
(当日消印有効)

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
プリントアウトコンクール係

カラー対応の日本語ワープロソフト内蔵マシンだ
FS-A1WSX&FS-PC1

内蔵ワープロソフトなどの日本語処理能力が高くなって、コンピュータというものをより身近に感じさせてくれたFS-A1WSXやその能力を引き出すFS-PC1にせまる！

ここ何ヵ月かの間、Mマガ誌上で紹介してきたFS-A1WSX（以下WSX）とFS-PC1（以下PC1）。ここでもう一度その機能や特徴にふれておこう。

まず、WSXの内蔵ワープロ。これは、FS-A1WXに内蔵されたワープロをさらに機能アップしたものだ。ワープロ専用機でもまだ少ないカラー印字機能をサポートしていることは、みんな知っているだろう。

実際に文書を作成していくうえで、強調したいところを文字の書体を変えて、カラー指定する。そうするとディスプレイの画面表示もちゃんとそのとおりになるのだ。こうやって、出来上りのイメージを見ながら文書作成ができるんだから、とっても便利だよね。それをPC1で打ち出せば、とってもキレイに仕上がるというわけなのだ。

また、カセットインターフェイスをなくして、替わりにS映像出力がついたのも特徴だ。S映像とは、画質的にいうとRGBと通常のビデオの中間に位置すると思ってもらえばいい。最近の家庭用テレビには、S端子がついているものが多くなっているから、これは役に立ちそうだね。RFや通常のビデオ信号ではにじんでいた画面が、S映像でかなりよくなるはずなのだ。

⬆FS-A1WSXとFS-PC1。WSXは価格6万9800円［税別］。PC1は価格5万9800円［税別］。このふたつが揃えば、お互いの持っている能力を最大限に引き出せる。

SONY

デジタイザー活用法

発売以来大好評のソニーのビデオデジタイザー、『HBI-V1』。MSX2+で表示可能な自然画を、自由にデジタイズできることが人気の秘密というわけだ。今月は、このデジタイザーをさらに活用するためのプログラムを紹介するよ。

す 速くデジタイズ

HBI-V1(以下V1)にディスクで付属してくるデジタイズソフトは、懇切ていねいに作られていて便利なもの。とくにコンピュータに触るのははじめて、なんて初心者でも、メニューにしたがってマウスやカーソルキーを操作すれば、目指す画像がデジタイズできることはありがたい。難しいコマンドを、慣れないキーボードからあくせく入力する必要もなし。ホームコンピュータという、MSXの持つコンセプトが十分活かされたハードであり、ソフトであるわけだね。

でも、だからといって、これが万能なわけではない。V1のソフトに限らず、メニュー選択方式には、昔から賛否両論がよせられてきた。初心者にとってはわかりやすいものではあっても、ある程度コンピュータに慣れた人には、まだるっこいものでもあるわけなんだ。

そこで、操作がシンプルで、す速くデジタイズするためのプログラムを紹介するぞ。これは某草の根ネットワークに、NYAOさんという人がアップした作品。右のリストを正確に入力して実行すれば、手軽にデジタイズが楽しめるというものだ。V1のソフトをまだるっこく感じたら、試してみてね。

プログラムを実行すると、画面にはリアルタイムにデジタイズされた映像が表示される。ここぞというシーンがあったら、どのキーでもいいから押してみよう。次にSキー(大文字でも小文字でも可)を押すと、そのとき画面に表示されている画像データがディスクにセーブされるぞ。それが終わると画面が切り替わり、すでにディスクに入っているファイル名が表示された上で、いまセーブした画像データにつけるファイル名を聞いてくる。拡張子はV1のソフトに合わせ、スクリーンモード別にSC8、SCA、SCB、SCCが自動的につけられる。そして最後に、同じディスクにセーブできる画面の枚数が表示され、リアルタイムのデジタイズモードに戻るという具合だ。

また、このリストはSCREEN8に対応しているけど、1060行の変数"SC"の値を10～12に変更することで、MSX2+の自然画モードでも使えるようになるぞ。

⬆いいシーンになったらキーを押そう。

⬆ファイル名を入力すればセーブ完了だ。

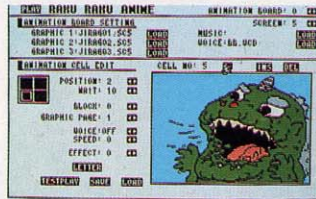
簡易デジタイズプログラム

```
1000 ' VIDEO DIGITIZING UTILITY for HBI-
V1 SCREEN 8~12:By NYAO:1989/12/14
1010 ' Change variable 'SC' for another
screen mode. (Original=SCREEN8)
1020 '
1030 '
1040 ON ERROR GOTO 1260
1050 GOSUB 1200
1060 SC=8 : P0=0 : P1=1 : P$="t200v15o71
32c" : SCREEN SC : SETPAGE P0,P1
1070 _MD(0,0,0,0,0):_DCOPY(0,0)-(255,211
) TO (0,0):GOSUB 1180
1080 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 1070
1090 IF INSTR("eEqQ",A$)<>0 THEN END
1100 PLAY P$ : COPY (0,0)-(255,211),P0 T
O (0,0),P1
1110 A$=INPUT$(1) : IF INSTR("sS",A$)=0
THEN 1070
1120 BSAVE"temp$$$$.scr",0,&HD3FF,S
1130 SCREEN 0 : FILES "*.sc"+HEX$(SC) :
PRINT
1140 PRINT "FILE NAME (.SC";HEX$(SC);")
";
1150 INPUT F$ : NAME "temp$$$$.scr" AS F
$+".sc"+HEX$(SC)
1160 PRINT "Completed." : GOSUB 1200 : G
OTO 1060
1170 ' SWAP DISPLAY/ACTIVE PAGE
1180 SWAP P0,P1 : SETPAGE P0,P1 : PUT SP
RITE 0,(0,216) : RETURN
1190 ' CHECK DISK
1200 NN=INT(DSKF(1)/54.271)
1210 IF NN>=1 THEN PRINT"You can take mo
re ";NN;" picture(s) in this disk."
1220 IF NN<1 THEN PRINT"Your disk may be
 no more space for saving data."
1230 PRINT "-- MORE --"; : A$=INPUT$(1)
: IF INSTR("eEqQ",A$)<>0 THEN END
1240 RETURN
1250 ' ERROR TRAP
1260 IF ERL=1130 THEN RESUME 1140
1270 IF ERR=19 THEN RESUME 1070
1280 IF ERR=68 THEN SCREEN 0 : PRINT "Di
sk write protected!" : RESUME 1060
1290 IF ERR=66 THEN KILL"temp$$$$.scr" :
 SCREEN 0 : PRINT "Disk full!" : END
1300 IF ERR=70 THEN SCREEN 0 : PRINT "Di
sk offline!" : RESUME 1060
1310 SCREEN 0 : PRINT"ERROR ";ERR;" ON L
INE ";ERL : END
```

クリエイティブコンテスト締め切りせまる!

Mマガ主催、ソニー協賛のクリエイティブコンテストの締め切りが、刻一刻と近づいてきたぞ。まだ応募してない人は、いますぐ郵便ポストへとダッシュするのだ〜!

●らくらくアニメ部門●

ソニーのMSX2+、『HB-F1XV』に付属のXVクリエイティブツールで作成した、オリジナルアニメーションを応募してね。絵の上手下手もさることながら、ストーリーがよく練れた作品ほど評価が高いかもしれない。ボイスレコーダーで効果音を入れるのもいいね。

⬆どの画面サイズを使うかは、自由に決めていいよ。キミの力作を待ってます!

●オリジナル作曲部門●

XVクリエイティブツールのF1シンセサイザーや、市販の音楽ソフトなどで作曲した、オリジナル曲を応募しよう。山のようにPLAY文やDATA文をつめこんだ、BASICのプログラムでもいいぞ。ただ注意してほしいのは、FM音源に対応した作品に限るということだ。

⬆機能的にも操作性の良さからいっても、F1シンセサイザーを使うのがいいかもね。

●課題曲アレンジ部門●

右に譜面を掲載した課題曲を、かっこよく、かつドラマチックにアレンジして応募してね。この曲の前後をさらにふくらませて、組み曲的な展開にしてもいいぞ。

応募の方法は、オリジナル作曲部門と同じ。F1シンセサイザーや各種の市販音楽ソフト、さらにはBASICプログラムなどで、FM音源対応の作品として送ってね。あらかじめ曲が決められているだけに、とっつきやすい部門かもしれないけど、それだけ審査もシビアなものとなりそうだ。

豪華賞品もめじろ押し

それでは作品の応募方法から発表するね。このページや、'89年12月号のMマガに掲載した応募用紙、またはソニーの販売店で配布されている応募用紙(コピーしたものでも可)に必要事項を記入し、作品が入ったフロッピーディスクとともに、Mマガ編集部までお送りください。確認のため、同じプログラム(データ)を2回以上セーブしておいてくださいね。また、応募していただいたイラスト、プログラム、曲の著作権など一切の権利が(株)アスキーに帰属することと、ディスクの返却はできないことを、ご了承ください。

応募の締め切りは'90年の2月28日、つまり今月いっぱいです。当日の消印も有効なので、みんな頑張って応募してね。審査発表はMマガ6月号(5月8日発売)誌上にて行ないます。そして各部門の入賞者には、ワイヤレスウォークマンをはじめとして、ポータブルCDプレーヤー、アナログクロックラジオなどの賞品が。また応募者全員に3.5インチフロッピーディスクが贈られます。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
クリエイティブコンテスト係

キリトリ線

クリエイティブコンテスト応募用紙

お名前	(フリガナ)	年齢		操作方法
住所	(〒　　) 電話番号　(　　)			
部門	(該当箇所に○をつけてください) らくらくアニメ部門・オリジナル部門・課題曲部門	使用機種	使用ソフト	

SANYO

愛とMSXを求める旅シリーズ　**最新作**

サラリーマンはつらいよ

なんと、MSXマシンを使った給与計算システムを作り出したソフトハウスがある。その名もマックスシステム。サンヨーの2ドライブマシンを核にした、このシステムをレポートするぞ。

⬆MSX2＋マシンにRGBモニターと漢字プリンタ。これが給与計算の標準システムとなる。

給料袋は薄っぺら

満員電車を乗り継いで、毎朝9時から夕方5時まで。ときには夜の8～9時まで仕事に追われ、楽しみといえば同僚と行くランチの時間。でも、どの店もラッシュなみの混雑で、席を確保するのに時間待ち。ようやっと座れたと思っても、ザワついた店内の雰囲気と、入り口付近に無言で立つ客の〝こいつら早く食べ終わらないかな〞という視線を背中に感じ、なんだか食傷気味。なんとサラリーマンのつらいことよ。

⬆データの入力は電卓を叩く要領で、テンキーから打ち込むだけ。この手軽さがMSXに合ってるよね。

それでも昔は給料日ともなれば、お札でふくらんだ給料袋を手にして、なんとなく心もなごんだもの。たまには美味しいレストランで優雅に食事でも、な～んて気持ちもわいてきたよね。

それが悲しいかな現代では、次次と押し寄せるOA化の波に、給料袋までが大変身。中を開ければプリンタで印字された、味気ない給与明細が1枚。肝心の給料はすべて銀行振り込みで、お札はおろか、10円玉のひとつも入っていない。便利になったことは確かだけれど、これじゃ、あまりにもさみしい。どうにかならないものかな～。

⬆マックスシステムの西口社長。みずからの手で給与計算システムを開発したのだ。

機能はこれだけ過不足なしだよ

もともとが経理関係のソフトウエアを専門に開発してきたマックスシステムだけに、給与計算のシステムはお手のもの。かゆいところに手が届くような、きめ細かな内容になっている。

基本的な操作はカーソルキーとテンキーだけででき、コンピュータに触ったことのない人でも、安心して使えるようになっているのだ。MSXも実用的になったね。

⬆基本となる機能が表示された画面なのだ。

⬆特殊な項目は、別の画面に用意されている。

とまあ、グチッてばかりいても仕方ないよね。コンピュータを日常のものとしてつき合ってきたボクたちだから、もっと建設的かつ前向きに、歩んでいこうじゃないか。長いものには巻かれろじゃないけど、押し寄せるOA化の波に、みずからを投じてしまうのだ。

で、〝OA化がなんだ、給与明細なんて怖くないぞ！〞と開き直ってみたら、なんともおもしろそうな話題がMマガ編集部に飛び込んできた。それが、サンヨーから発売中の2ドライブ内蔵型MSX2＋マシン、『WAVY70FD2』を使った、給与計算システムだったのだ。

⬆画面の雰囲気も落ち着いたものになっているね。長時間使用しても安心なのだ。

目指すは開発元のソフトハウス、マックスシステム。大阪府は貝塚市へと、〝愛とMSXを求める旅〞取材班は旅立ったぞ。「そーいえば、この前のモニター当選者を訪ねての旅で味わった、たこ焼きは美味しかったな～。今日も取材が終わったら食べにいこう」なんて不埒な考えは、脳裏をかすめることもなかったのはいうまでもない。夜、曽根崎警察の近くの炉端焼き屋で食べた、タイガース焼きが意外に美味しかったのも錯覚だ。

イージー&スピーディー

難波の駅から南海電車で30分ほど。目指す貝塚駅までクルマで迎えにきてくれたのが、マックスシステムの社長である西口さん。といっても、社長ひとり、社員は奥さんひとりといった、アットホームなソフトハウスなのだ。まずはマックスシステムの経歴からうかがってみたぞ。

「もともとは16ビットパソコンを使った経理システムなどを、ハードウエアとソフトウエアをセットにして開発していたんです。納入先の会社に合わせてソフトウエアを組んで、何台かのパソコンをケーブルでつないでネットワークにする、といった仕事です」

それがMSX用ソフトの開発に着手したキッカケは何なのですか？

「前にMマガの記事で、サンヨーの技術者の方だったと思うのですが、MSXを実用分野に応用していきたい、という話を読んだんです。そしてMSX2+が発売されて、漢字を簡単に扱えるようになったので、コレはいけそうだということで」

2ドライブの本領発揮なのだぞ！
WAVY70FD2

サンヨーから好評発売中のMSX2+マシン、それがこのWAVY70FD2。本体に内蔵された2台のディスクドライブと、BASICコンパイラが特徴的なのだ。実用分野に活用してしまおうね！

マックスシステムが給与計算システムを開発するときの、ターゲットマシンとなったのが、MSX2+マシンであるWAVY70FD2。昨年10月にサンヨーから価格8万7800円［税別］で発売され、以来MSX2+唯一の2ドライブマシンとして話題になっているものだ。

今回紹介したソフトウエアのように、1枚のディスクにシステムとなるプログラムが入っていて、もう1枚のディスクをデータの記録専用にするなんて場合には、この2ドライブが威力を発揮。もちろんDOSなどを使ったプログラム開発にも、最適のマシンといえるね。

また、BASICプログラムの実行を飛躍的に速めるBASICコンパイラを内蔵しているので、マシン語の知識がなくても、高速度な処理が可能なプログラムを作れるのだ。

たんに市販のゲームを買ってきてプレイするだけではもったいない、実用分野でこそ活用してほしいマシンといえそうだね。マックスシステムではこれからも、顧客管理システムや見積書作成システムといった実用ソフトを開発していくとのことなので、WAVY70FD2がますます価値あるマシンとなりそうだ。

これまでは16ビットパソコンを使ってソフトウエアを作られていたと思うのですが、8ビットパソコンであるMSXを使ってみての感想はいかがですか？　実際に給与計算のシステムを作っていくうえで、不満なことはありませんか？

「それはまったく感じませんね。給与計算のソフトウエア自体、16ビットパソコンで作っていたものと、まったく同じ機能を持っていますし、処理速度といった面でも不満はありません。それより、MSX2+本体にモニターやプリンタを購入しても、20万円程度ですんでしまうというのは魅力ですね。MSXの持つフレンドリーなイメージを大切にして、〝イージー＆スピーディー〟をキャッチフレーズにソフトウエアを開発したんです」

ということで、最後にマックスシステムが開発中の、給与計算システムの概略を紹介するね。主な特徴としては、月給や時給区分はもとより、所属部門ごとの勤怠、労務費管理が可能なこと。1枚のデータディスクに1年分の給与データを記録し、帳票の印刷などの処理を行なうので、データの管理が容易なこと。毎月の入力作業は、前月と異なる項目（出勤日数や残業時間など）を打ち込むだけなので、操作が簡単なことだ。

また、支給や控除項目の名称を設定したり、所得税自動計算や雇用保険自動計算を行なうかを、社員ごとに設定したりも可能。会社によってさまざまに異なる給与体系にも、柔軟に対応できるように作られているわけだね。

商品の正式な名称や価格は未定だけど、発売は3月頃を予定。サンヨーのMSX2+マシンとモニター、そして漢字プリンタとのセット販売を考えているけれど、要望があればソフトウエア単体での販売もあるかも、とのことだった。

【項目の変更】　修正番号 = ?
1 = 所定日時　13 = 給与区分
2 = 出勤日数　14 = 基本単価　中止 =99
3 = 出勤時間　15 =
4 = 残業時間　16 = 残業単価　登録 =77
5 = 割増時1　17 = 割増単1
6 = 割増時2　18 = 割増単2　社名 =55
7 = 遅刻早退　19 = 所属部門
8 = 欠勤日数　20 = 源泉計算　画面替= *
9 = 有給日数　21 = 雇用計算
10 = 有給残数　22 = 配偶者
11 = 休出日数　23 = 扶養者数
12 = 傷病日数　24 = 賞与乗率

⬆画面の表示や切り替えも、なかなかす速いのだ。

実際に印字するとこんな感じ

【支払い集計表】　　平成 1年　3月度　給与

氏　名	基本給	通勤手当	残業手当	割増給1	割増給2	役付手当	技能手
1山田	250000	7500				10000	
2abcde	4800	2800	14985				
3鈴木	245000					4000	
4伊藤	100000					3000	
5ﾀﾅｶ ﾏｻ	226000	3500					
6ﾅｶﾀ ｺｳ	125800						
7H.JAME	89700						
8小林	129600						
9石田	268000	3400				2000	
10森下	121000		12870				
合　計	1559900	17200	27855			19000	

氏　名	健康保険	厚生年金	雇用保険	所得税	地方税	財形貯蓄	社宅
1山田	8700	9560	1515		7795		6000
2abcde	3250	4060	135		1200	10000	
3鈴木	6540	7600		12140	1365		5000
4伊藤	4200	5040	561	1650			
5ﾀﾅｶ ﾏｻ	6450	7030	1246	10490	1560	10000	
6ﾅｶﾀ ｺｳ				4630			
7H.JAME							
8小林				2030	890	10000	
9石田	12050	14560	1526	1260	3050		
10森下	6780	7050	737	4240	1565	10000	
合　計	47970	[illegible]	5720	36440	17425	40000	

問い合わせ先
〒597
大阪府貝塚市鳥羽239-3
マックスシステム
西口建治
☎0724-38-6009

HAL研究所
ハンディースキャナー大研究

これまでにも何度か紹介してきたHAL研究所の『ハンディースキャナーMSX2』だけど、もう一度その機能をおさらいしてみようと思う。イラストや写真を手軽に取り込めるこのツールは、MSXの用途を一層ひろげてくれるのだ。

⬆カートリッジにスキャナー、ACアダプターやディスクで、価格2万4800円[税別]。

簡易型DTPを目指せ

ソニーから発売されたビデオデジタイザーや、このHAL研究所のハンディースキャナーMSX2の登場で、MSXにおける画像加工の分野は一躍脚光をあびたといっていい。これまでに、ビデオ画像や写真などのデジタイズ機能を持っていたのは、ごく限られた一部のマシンだけ。カートリッジスロットによる拡張性がウリのMSXとしては、いささか不本意な状況が続いていたというわけだ。それがスロットに接続して使用するスキャナーなどの登場で、すべてのMSXユーザーが自由に画像加工を楽しめるようになったんだね。

それでは、このスキャナーをどう活用したらいいんだろう。オーソドックスな使い方としては、雑誌などに載っているイラストを取り込んで、自分だけのグラフィックライブラリーを作ること。付属のグラフィックエディタを使えば、SCREEN 5 ～ 8 までの画像を取り込めちゃうのだ。〝ハンディー〟スキャナーというだけに、実際に取り込める範囲も名刺大くらいと小さいけど、複写機でイラストを縮小してから取り込めば問題ないね。またグラフィックエディタには、カラープリンタにも対応した、画面のハードコピープログラムも用意されている。

でも、せっかくのスキャナーなんだから、もっと実用的なことにも使えないだろうか。そこで注目したいのが、HALNOTEのワープロソフトなどと組み合わせた、DTP（デスクトップパブリッシング）的な使用法。HALNOTEはもともと文字装飾なども豊富で、画面に表示されたイメージどおりに文書を印刷できるという特徴を持っている。これだけでも、DTPに近い使い方ができたわけだね。

それがさらに、スキャナーで取り込んだ写真やイラストを文書中に添付できるようになるのだから、楽しそうだぞ。身の回りに起こった出来事などを写真入りで紹介した家庭新聞（?）も作れそうだね。

⬆アレスタ2のパイロット、エリノアを取り込んでみた。なかなかカッコイイね。

⬆付属のグラフィックエディタで着色すると、ご覧のとおり。アニメみたいだね。

⬆猫の写真を取り込んだところ。これを加工してワープロに添付することも可能。

⬆さりげなくスキャナーの宣伝をしたりして。モデルはHAL研究所の高橋くん。

COBAUSE（コボウズ）もヨロシクね！

HALNOTEやスキャナー付属のグラフィックエディタを操作するのは、マウスだけじゃない。日本の住宅事情を考えれば、トラックボールがベストなのだ。

狭い場所でこそ使おう

これはMマガ編集部だけの話かもしれないけど（きっとそうじゃないと確信もしてるけど）、机の上というのは、本や資料やキーボードやコーヒーカップやゴミなどで、あふれかえっているもの。そんな状況下でマウスを使おうっていうのは、いかに無謀な試みであるかはわかってもらえるよね。人によっては膝の上に雑誌や下敷を置いて、その上でマウスを転がしてみたりもするけど、操作性がいいとはお世辞にもいえない。そこで注目したいのが、トラックボールの存在なのだ。

上の写真のCOBAUSE（コボウズ）というのは、HAL研究所がMSX用に開発したトラックボール。オレンジと赤のふたつのボタンがあり、マウス対応のソフトはすべて使用できるというわけだ。机の上が狭くて、マウスを移動させるスペースがないなんて人は、ぜひ使ってみてほしいな。コボウズを手の平に乗せて、中央のボールをコロコロとまわすだけの操作だから、とっても簡単。マシンとの接続も、ジョイスティックポートにつなげるだけなのだ。価格1万4800円[税別]で発売中だよ。

ASCII Plus-X発売間近！

Mマガ'90年の1月号で紹介したアスキーの光線銃、"Plus-X"ターミネーターレーザーの発売が、いよいよ近づいてきた。そこで、同時発売される予定のソフト情報もふくめ、開発状況などをドーンとレポートしてしまおうと思うのだ。

⬆お正月のパソコン神社でも光線銃のデモは大人気。振袖のおねえさんと記念撮影です。

体感ゲームしようぜ！

部屋中をころげまわりながら、体全体を使ってプレイする。そんなアクティブなパソコンゲームを可能にするのが、アスキーから発売される"Plus-X"ターミネーターレーザー(以下、光線銃と略)。ゲームセンターのアーケードマシンにも対抗できるような、興奮度満点の体感ゲームが、キミのMSXでも可能になるわけだ。

で、気になる発売日なのだけど、3月中旬に決定。価格も、前回お知らせした1万2800円より安くなりそうだとの情報が入ってきている。光線銃のハードウエアに、右のコラムで紹介しているダンジョンハンターのソフトが付属しての価格だから、これはかなりお買い得といえそうだね。

また同じ時期に、光線銃対応のソフトを集めたゲームディスクも発売されるという。こちらは、かなり安く、通常のパッケージソフトの半分以下の価格を予定している。エアーホッケーやクレイ射撃など、オーソドックスなゲームを多数開発しているとのことだった。こうした安価なゲームディスクは、これからも定期的に発売していくというから、楽しみだね。

さらに、ダンジョンハンターに匹敵するようなROMカートリッジのゲームも、半年に1本といったペースで発売していくのだとか。現在も怪獣が主人公の、シミュレーション要素を持ったゲームの企画が、着々と進んでいる。"ソフトをサポートしていけないようなら、はじめから光線銃なんか発売しませんよ"という、担当者のコメントもあるので心強いね。

また、光線銃の仕組みや仕様、さらにはBASIC言語でコントロールするためのマシン語サブルーチンなどを、今月のテクニカル探検隊のコーナーで紹介しているぞ。

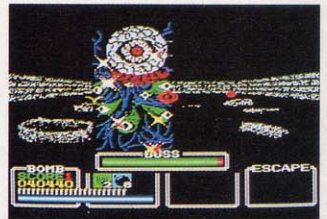
⬆SF映画をおもわせるデザインがカッコイイね。かなり大きめに作られているんだよ。

DUNGEON HUNTER

光線銃にはじめから付属してくるソフトが、このダンジョンハンター。3Dで表示される迷路の中を進みながら、次々と表われる敵を光線銃で撃ち倒していくというものだ。

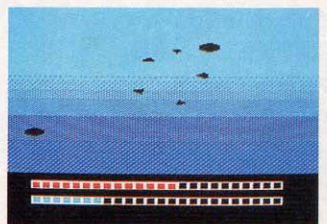
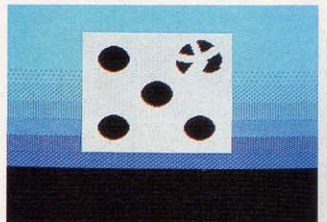
特筆すべきは、ゲームを進める上での操作がすべて光線銃を使ってできること。キャラクターの移動も、画面の下部に表示される←↑→の矢印を撃つことで可能になるんだ。

また、このゲームはMSX1用に作られているので、文字どおりすべてのMSXでプレイできるのも魅力だね。Mマガ編集部でも大評判だったのだ。

⬆3Dの画面処理も、驚くほど速いんだよ。

⬆強力なボスキャラも登場するのだ。

こ〜んなソフトも開発中！

本文中でもちょっと紹介したように、光線銃の発売に合わせて、手軽に遊べるゲームを集めたディスクも発売される。ディスクマガジン的に、光線銃対応のソフトをギッシリ詰め込んで、と〜っても安い価格で定期的に発売していくのだ。

右に掲載した写真は、現在開発中のゲームの画面。基本的にはシューティングなので、比較的シンプルなものが多いけど、それだけ気軽に遊べるものばかりだよ。でも、どんなソフトが入るかは、発売されてからのお楽しみ。ビックリ箱みたいなディスクなんだね。

⬆単純なゲームほどハマッてしまいそう。

⬆ゲームを自作してみるのもいいかもね。

音楽のこころ

知ってる人も多いかと思うけど、昨年の12月に発売された『サーク』の音はじつにイイ。ほんとに感心してしまうのだ。どうしてこんなにいい音が出るのか？　そこでサークを作ったマイクロキャビンにインタビューし、いい音の秘密を探り出そうというわけだ。

マイクロキャビンにインタビュー！

激突

サークの音の秘密

そんなわけで、BGM関係のプログラミングをしたマイクロキャビンの山田さん、おなじく曲のデータを作った新田さんにインタビューすることになった。

まず、山田さん、サークの音はほかのものと較べて、格段に音がいいですね。なにか新しいルーチンを開発したんでしょ？

「いや、べつにそんなことはないですよー。奇抜なことなんかやってません。ほんとに」

そうなんですか？　信じられないなー。なにか隠してません？

「隠してなんかいませんよ。ほかのソフトハウスでやってる、ビブラート(音程をゆらす)、トレモロ(音量をゆらす)なんかができるだけなんですよ。ほかにはなーんにもしてません」

じゃ、なぜあんなに音が違うんです？

「それは、ひとえにコンポーザーの新田さんによるものなんです。彼のいじましいほどの努力のおかげで、こんないい音が出せるわけなんですよ。彼はMSXに特別な愛情を持ってますからね」

なるほどお。そうだったんですか。ちょっと意外だったですね。

⬆おなじマイクロキャビンの『ファイナルファンタジー』もいい音だぞ。

音作りのヒケツとは？

そこで、その新田さんに話を聞いてみた。

実際にはどんなふうにして音を作ったんですか？

「それはですね、まずPSGの音を最初に作るんです。それも念入りに。ビブラートとかトレモロ、エコー、ノイズなどをかけられるだけかけて作るんです。そのあとにおなじフレーズのFM音源を、飾りで付け加えます。そうですね、データの半分以上がPSGのものなんです。それくらいPSGに力を入れてます」

いくつかの音をおなじフレーズで重ねて鳴らしているんですね。でも、それだけであんなにいい音が出るんですか？

「たとえば、音を出すタイミングをずらしてふたつの同じ音を出すと、エコーがかかっているように聞こえるんですけど、それにさらに凝ったPSGの音を重ねると、いい音になるんです。スネアの音も、PSGで最初にちゃんとしたスネアの音を作り、FM音源のスネアとバスドラムを少し周波数を変えて同時に鳴らし、音に厚みを出す、ということをやってます。ほとんどのパートで音を重ねてますよ」

⬆『サーク』のBGMを聴くと元気になるぞ。

苦労したところ、あります？

「音に凝れば凝るほど、スピードが遅くなってしまうんですよ。とくにボスキャラが出てくるところはそれでなくてもスピード的にキツイのに、そのうえBGMに凝っちゃうと遅くてゲームにならない。そのへんの制限がきつかったです」

なるほど。じゃ、最後に読者の皆さんにひとことお願いします。

「えー、音楽は気持ちです、心です。1音1音、愛をこめて曲を作ってください」

どうもありがとうございました。次回作に期待してますよ。

「はい、がんばります」

テクニックなコーナー

エコーをかける

今月のテクニックはFM音源にエコーをかけちゃおうというものだ。これだけでずいぶん音がよくなるので、ぜひ使ってみてほしいぞ。

原理は簡単だ。音量を少しずつ小さくしながら音を鳴らせば、簡単にエコーがかけられるのだ。下にサンプルリストを掲載しておいたので、参考にしてほしい。

```
10 _MUSIC
20 PLAY#2,"T120@2V1304","T120@33V1303"
30 PLAY#2,"C2","C2"
40 PLAY#2,"L16V11CV9CV8CV5C","R4"
```

今月のオマケ

今月もRPGコンストラクションツール『Dante』のサンプル曲を掲載するぞ。ぜひ聞いてみてね。

RPGコンストラクションツールDante
サンプル曲(BGM23番)

```
1 _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):GOTO1ØØ
2 PLAY#2,A$(Ø),A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A
$(5),A$(6):RETURN
1ØØ A$(Ø)="T12Ø@47V1505L8Q6
11Ø A$(1)="T12Ø@ 2V1104L8
12Ø A$(2)="T12Ø@1ØV1104L8
13Ø A$(3)="T12Ø@16V1Ø04L8
14Ø A$(4)="T12Ø@16V1203L8Q4
15Ø A$(5)="T12Ø@33V1Ø02L8Q4
16Ø A$(6)="T12ØV15@AØ
19Ø GOSUB2
2ØØ A$(Ø)="G+4F+4G+4A+B4>C+4<A+4F+4R8
21Ø A$(1)="G+1F+2D+4A+4
22Ø A$(2)="L4D+D+D+D+8C+8 D+D+D+D+8C+8
25Ø A$(5)="G+F+D+F+G+F+D+BB>C+C+<A+A+F+F
+A+
26Ø A$(6)="B4S!MB4B4S!MB8S!MB8B4S!MB4B4S
!MB4
29Ø GOSUB2:GOSUB2:'GOTO 29Ø
3ØØ A$(Ø)="Q8>D+2R8<BG+B>C+2.<R4
31Ø A$(1)="D+1F+1
32Ø A$(2)="
33Ø A$(3)="R1R8D+F+G+A+4G+F+
34Ø A$(4)="":'G+F+D+F+G+F+D+F+BA+A+A+F+F
+G+A+
35Ø A$(5)="G+F+D+F+G+F+D+F+BA+A+A+F+F+G+
A+
39Ø GOSUB2
4ØØ A$(Ø)="B4R8G+R8B>C+<BA+2.R4
41Ø A$(1)="G+1F+1
43Ø A$(3)="G+1D+2C+4F+4
49Ø GOSUB2
5ØØ A$(Ø)=">D+2R8<BG+B>C+2.<R4
51Ø A$(1)="D+1F+1
53Ø A$(3)="D+1R8D+F+G+A+4G+F+
59Ø GOSUB2
6ØØ A$(Ø)="B4R8A+R8F+G+A+G+2.R4
61Ø A$(1)="G+1D+2C+4<A+4>
63Ø A$(3)="G+1D+2C+4<A+4>
69Ø GOSUB2
7ØØ A$(Ø)="Q8V13F+2R8F+G+A+G+2R2
71Ø A$(1)="@23V8>F+2R8F+G+A+G+2R2<
72Ø A$(2)="L8@24Q4V6G+F+G+F+G+F+G+F+G+F+
G+F+G+F+G+F+
73Ø A$(3)="V12D+2C+4D+4G+1
74Ø A$(4)="G+F+D+F+G+F+D+F+BA+A+A+F+F+G+
A+
79Ø FORI=ØTO2:GOSUB2:NEXT
82Ø A$(2)="G+F+G+F+G+F+G+F+G+1
84Ø A$(4)="G+F+D+F+G+F+D+F+G+1
85Ø A$(5)="G+F+D+F+G+F+D+F+G+1
86Ø A$(6)="B4S!MB4B4S!MB8S!MB8C!MB2
89Ø GOSUB2:GOTO1ØØ
```

RPGコンストラクションツールDante
サンプル曲(BGM21番)

```
1 _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):GOTO1ØØ
2 PLAY#2,A$(Ø),A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A
$(5),A$(6):RETURN
1ØØ A$(Ø)="T12Ø@ 3V1Ø05L8
11Ø A$(1)="T12Ø@1ØV 804L8
12Ø A$(2)="T12Ø@16V1Ø04L8
13Ø A$(3)="T12Ø@ 2V1Ø04L8
14Ø A$(4)="T12Ø@ 2V 805L8
15Ø A$(5)="T12Ø@33V1103L8
16Ø A$(6)="T12ØV 3@AØ
19Ø GOSUB2
2ØØ A$(Ø)="DEF2.E3.G6.F2.D3.
21Ø A$(1)="FGAA+AFGAG2R8DGFEDEFD
22Ø A$(2)="R8R2FGAG4.R2.DEFD4.
25Ø A$(5)="R4D2.E2.F2.D3.
29Ø GOSUB2
3ØØ A$(Ø)="DEF2.E3.G6.F2.R3.
31Ø A$(1)="FGAA+AFGAG2R8DGFEDEFD
32Ø A$(2)="R8R2FGAG4.R2.DEFD4
35Ø A$(5)="R4D2.E2.F2.D3.
39Ø GOSUB2
4ØØ A$(Ø)="FGA2.>C2.<A+4A4G4A2DEF2.E2G4F
2.D4R4.
41Ø A$(1)="FGAGFEFGAGFEFGAGFEFGAGFEFGAGF
EFGAGFEFGAGFED4R4R4.
42Ø A$(2)="R4FGAGFEFGAGFEFGAGFEFGAGFEFGA
GFEFGAGFEFGAGFED4R4.
43Ø A$(3)="R4A2.G2.A2.>C2.<A2.>D2C4<A2.R
2R8
44Ø A$(4)="FGA2.>C2.<A+4A4G4A2DEF2.E2G4F
2.D4R4.
45Ø A$(5)="R4D2.E2.F2.E2.D2.E2.F2.D4R4.
49Ø GOSUB2:GOSUB2:GOTO 1ØØ
```

『こころのコンテスト』大募集中!

このコンテスト、名前を『こころのコンテスト』とし、新たに演歌部門を設けたのだ。前回お知らせしたリズムセクション部門は、ちょっと難しいかなということで、今回から演歌部門にしたわけ。

来月号から投稿作品をバンバン紹介するので、右の宛先までドンドン送ってきてほしい。もちろん掲載した作品には規定の原稿料が支払われるぞ。それから部門名を忘れずに書いて送ってきてね。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

◆オリジナル部門

この部門に応募された作品が一番楽しみなのだ。待ってるよーん。

◆演歌部門

演歌っぽい曲、できれば涙を誘うようなものがいいなあ。待ってるよ。

◆ゲームミュージック部門

いろいろなゲームに使われているBGMを自分なりにアレンジして送ってきてね。

◆現代音楽部門

どんなモノでもかまいません。とにかく難解、奇怪な曲を聞いてみたいわけ。

チャット DE デート

真理の部屋 第11回

建築家、農業家、シェフ、デザイナー、それぞれ専門分野の人たちが中心になって運営するネットが増えてきました。そこで今回は、医療関係のネットにアタック。私自身、この一年、とても興味をもってきた分野なので、ワクワクしながら川内先生をお迎えしました。

[川内]どうも、こんにちは。
[真理]始めまして。聞くところによると、川内先生は、チャットでお話するのは、あまりお好きではない？
[川内]そうなんです。大事なコトしゃべるときは、やっぱり会ってしゃべった方がいいでしょう。
[真理]そこらへんのトコロから聞かせてください。
[川内]しゃべるってことは、人の顔色をみながら、しゃべるわけですよね。また、冗談を言うときも、笑いながら言うと、問題ないんだけど、チャットでそれをやると、真剣にとられてしまったりする。難しい部分があると思いますよ。あと、ぼくの場合、時間がないってこともありますね。4、5人で集まってしゃべらなくちゃいけない場合、チャットっていうのはいい方法でしょうが、2人の場合は電話の方がずっと早い。
[真理]それはそうですね。でも、今日のトコは我慢してチャットでよろしくお願いします。後ほど、うかがって、細かい取材をさせていただきます。もらいます。
[川内]わかりました。
[真理]さて、先生は池袋病院のお医者さんなんですよね。
[川内]そうです。一般外科と小児外科をやってます。
[真理]コンピュータは昔から？
[川内]子どもの頃から機械が大好きだったんです。大学の医局にマックが入ったころから、はじめたから、もう10年になるかな。MSXも持ってますよ。ソニーのを一台。パソコン通信の実験で使ったんですが。モデムが内蔵された1200のがでたころだったと思いますね。
[川内]その頃からもうホストやっていましたからね。確か3年前。[真理]最初から医療ネットとして。[川内]そうですね。医療をやりたくて、ネットを始めたんです。

⬆チャットだけでしゃべるのはイヤだという、川内先生。

[川内]　どうも、こんにちは。
[真理]　始めまして。聞くところによると、川内先生は、チャットでお話するのは、あまりお好きではない？
[川内]　そうなんです。大事なコトしゃべるときは、やっぱり会ってしゃべった方がいいでしょう。
[真理]　そこらへんのトコロから聞かせてください。
[川内]　しゃべるってことは、人の顔色をみながら、しゃべるわけですよね。また、冗談を言うときも、笑いながら言うと、問題ないんだけど、チャットでそれをやると、真剣にとられてしまったりする。難しい部分があると思いますよ。あと、ぼくの場合、時間がないってこともありますね。4、5人で集まってしゃべらなくちゃいけない場合、チャットっていうのはいい方法でしょうが、ふたりの場合は電話の方がずっと早い。
[真理]　それはそうですね。でも、今日のトコは我慢してチャットでよろしくお願いします。
[川内]　わかりました。
[真理]　さて、先生は池袋病院のお医者さんなんですよね。
[川内]　そうです。一般外科と小児外科をやってます。
[真理]　コンピュータは昔から？
[川内]　子どものころから機械が大好きだったんです。大学の医局にマックが入ったころから、はじめたから、もうかれこれ10年になるかな。MSXも持ってますよ。ソニーのを1台。パソコン通信の実験で使ったんですが。1200bpsのモデムが内蔵された機種がでたころだったと思いますね。そのころからホストやっていましたからね。それがたしか3年ほど前のことです。
[真理]　最初から医療ネットとしてですか？
[川内]　そうですね。医療をやりたくて、ネットを始めたんです。
[真理]　日本の医療関係の正しい情報って少ないですよね。
[川内]　そうですね、医者が、高慢ちきなイメージで受け取られていたり、患者さんとのコミュニケーションの場が少なかったり。医者も普通の人間ですから、僕なんかで役にたつことがあったら……という思いから、YAS-NETは、始めたんですよ。
[真理]　医療に関する相談では、ちょっとした発言にも気を使われることがあるでしょうね。
[川内]　相手がどこまで的確に話をしているか、わかりませんからね。症状についてもそうだし、「友だちは……」って言っても、もしかしたら、本人のことかもしれない。そういう質問に対して、一般的なアドバイスしかできないのは、歯がゆいと思ってます。

川内先生登場！

「ぼくは、だいたい人間が好きだからこんなことをやっていられるんですよ」とおっしゃる川内先生。お宅におじゃましたのは、夜の8時だったのですが、すでにネットをのぞいている最中でした。

「帰ると、すぐヒをいれる習慣がついているもので……」
　といって、書斎というか、コンピュータルームからでていらした、川内康裕先生。昭和24年生まれ。もちろん、ヒというのは、コンピュータの電源のことです。
　かわいいお子さんがお風呂上がりでワイワイガヤガヤと、とても楽しいご家庭です。
「毎日、どれくらいコンピュータの前にいるのですか」
「はじめのころは、夜の2時、3時なんていうのはザラでしたね。今では3、4時間くらいになってますけど、それでも会員登録なんてやっていると、とても終わりませんね」
　機械も音楽も、勉強以外のことは大好きだという先生だからこそ、ネットが大きくなってきたんだな、と感じられます。
「医療関係の情報だけのネットだったら、おもしろくないでしょう。楽しく遊べる広場の横に、情報や質問があるから、みんな集まるのだと思いますよ」
　こういう先生が増えてほしい。

YAS-NETの歴史と現在

昭和61年2月、最初は1回線で人数も20人くらいで始めたというYAS-NET。翌年には4回線になり現在は10回線、会員も680人というから、確実な成長です。その中で医療関係の方は100人くらいいらっしゃるそうです。

現在の医療体制に対する〝医療ご意見番〟もあって、活発な発言を待っているそうです。ユーザー層は幅広く、14歳の女の子と72歳の医学博士が同じ場で意見を交換できたりするわけで、ネットの効用と医療の合体は、大きな可能性を秘めていると感じました。

〝心臓移植について〟、〝子供の発熱で困っています〟など、興味ぶかいタイトルがたくさん。といっても堅苦しさはなく、メニューやメッセージに川内先生の人柄が出ていて、アットホームな雰囲気です。

ゲストIDも用意されているので、興味のある方は、一度のぞいてみたら？

YAS-NET
☎：03-943-9800
通信パラメータ：N81XN
ゲストID：TTTTTTT
パスワードなし
電子メール番号：＃00(SYS-OP)

```
1535. 客>H          89/12/25 05:14   216 医療過誤について
1534. ぶーたん       89/12/25 01:48   639 RE: 子供の発熱
1533. ぶーたん       89/12/25 01:22   244 RE:RE:医療過誤
1531. ごりざえもん   89/12/24 23:03   836 子供の発熱で困っています
1530. 客>H          89/12/24 22:35   278 医療過誤-ぶーたんさんへ

1524. 客>H          89/12/23 14:16    94 医療過誤

1484. すぎくん       89/12/02 15:17   421 ムスコの災難 その後
1483. NOG           89/12/02 04:33   102 風邪に注射はどうもね
1482. ぶーたん       89/12/02 00:26   849 RE:RE:注射
1481. HOS           89/12/01 23:49   603 RE:RE:注射
1480. ぶーたん       89/12/01 21:55   716 RE:注射
1479. ムジナのムー   89/11/30 21:31   941 Re:注射ですが
1478. 客>女32歳     89/11/30 14:48  5180 みなさん必ず見て
1477. GUEST         89/11/30 12:40   229 注射
1476. 果物 試食      89/11/30 01:32   202 マスクをしして寝る
1475. ぶーたん       89/11/29 01:37   411 RE: 視え大君
1474. ぶーたん       89/11/29 01:26   343 RE: うがい
1473. ぶーたん       89/11/29 01:22   719 RE:1472
1472. オジンガー     89/11/28 23:02   994 ふたたびですが・・・
1471. OSK           89/11/26 18:19   331 Re1470:ホテルでの打ち水
1470. ムジナのムー   89/11/26 15:14   429 Re:うがい
```

☗YAS-NETの電子掲示板。医療関係の興味ぶかいタイトルが並んでいます。

[真理]　日本の場合、アメリカと違って、〝家庭医〟といって、家族ぐるみでお世話になるような先生を持たない家もありますからね。

[川内]　そうですね、だから、ぼくが一番言ってるのは、自分の街で信用できるお医者をひとり、持ちなさい、ってことなんですよ。そうすれば、そこから他の病院を紹介してもらったりいろいろできますからね。しかし、それがいまは、東京だけでなく、地方でも難しいらしい。こちらに直接電話をしてくる人も多いですよ。やはり、医者とはしゃべりにくいっていうのが一般の人には、あるようですね。

[真理]　大学病院では3時間待って3分診療なんていいますよね。

[川内]　ええ、それはいまの医療体制ではしょうがないと思うんです。一日に50人みたとしても、ひとりの患者さんとの時間って限られてきますよね。実際は、それ以上の医者が多いわけですから。ぼくなんか話をするのが好きなんですが、そうすると夜になっても、診察が終わらなくなる。

[真理]　でも、先生の場合、家に帰ってからネットの仕事があるわけですよね。今、何回線くらいでやってるんですか。

[川内]　10回線です。

[真理]　シスオペをやっていらっしゃるわけですよね。

[川内]　そうですね、ついこの間まで倦怠期でしたね。書くのがおっくうになって、1ヵ月半くらいメディカルの部分にも全然書かなくなりました。そしたら、みんなから文句言われてね、で、また書き出したら、スランプを抜けられたみたいなんですが。

[真理]　いやになることってあるでしょうね。

[川内]　そりゃ、いやになりますよ。今回もすごく頭にきたのは、「交通事故で手術をしたら、足が動かなくなりました。医療過誤を見つける先生を探してください」っていうメッセージなんです。まず、〝医療過誤を見つける先生〟なんていないし、それを証明してください、なんて無理なことなんです。自分のお願いだけ書いて、出て行ってしまう。本人にとっては、大変なことだと思いますが、それだったら、自分の名前くらいしっかり書いていけばいいのに、ゲストIDだから、名前もわからない。そういうのを見ると、なにか違うんじゃないかなって思いますし、非常にがっかりしますね。

[真理]　人間相手である分、疲れることもあると思います。とにもかくにも、先生の気持ちで始めたネットがこうやって3年も続いてるわけですよね。こういうことって、ボランティアではなく、仕事になるといいと思うこともあるんですが……。

[川内]　うちは月々250円とってやってますけど、だからこそ価値があると思ってます。これが月々、数千円とって、しっかりした医療相談にしてしまったら、こんなに人が集まらなかったと思いますよ。草の根には草の根のいいところがあって、デパートと駄菓子屋さんかもしれませんね。駄菓子屋さんの良さを大切にしていきたいです。確かに金銭的な意味では仕事になってほしいと思う気持ちはありますけどね。

[真理]　ホストを開こうとしている人たちに一言どうぞ。

[川内]　楽しいです。でも、安易な気持ちでやると泥沼にはまりますよ。ぼくも、ワイワイワイとやってるうちに、のせられたって感じです。悪のりする方だから。

[真理]　ネットに望むことは？

[川内]　ボードはまじめなことも、くだらないことも、いろいろあっていいと思うんですよね。ネットから、何かをつかめればいいと思うんです。知識でも情報でもお友だちでも、恋でも、何か残ったら、それでいいと思ってます。

INFORMATION

GOODS

■ラガー気分の文房具セットだあ！

すっかりウインタースポーツの華として定着した〝ラグビー〟。ラグビーの人気は、高校、大学、社会人を中心に幅広いし、その人気も急上昇中なのだ。

ひとつのラグビーボールを奪いあい、ぶつかり、走るのがラグビー。まさに男どうしが激突するバトルスポーツだ。

そんなラグビーのムードを大切にしたラガースピリットシリーズが(株)セーラー万年筆より発売された。

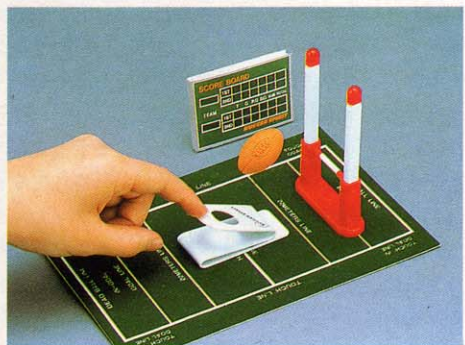
写真を見てくれればわかると思うけど、このラガースピリットシリーズは、ラグビーボール、スタジアム、プレイングセットの3種類で、遊び心を満足させる文房具として、新入学、就職のギフトとしてもぴったり。

『ラグビーボールセット』は、ラグビーボールを形どった本皮張りケースにボールペン、シャープペン、ミニポスターメモ、巻尺、カッター、消しゴムをセットしたもの。ラグビーボールのケースはそのまま小物入れに使え、ラガー気分で持ち運べるぞ。

『スタジアムセット』は、ラグビー場を文房具に再現したもので、各文房具をゴールポストやグランドなどスタジアムに見立て、クリップはシューターとして消しゴムのボールを飛ばしてゲームができる。

『プレイングセット』は、ラグビーのゴールキックのプレイを中心にしたセットだ。デスクスタンドのボールペンとシャープペンがゴールポストになるぞ。

⬆これが、ラグビーボールセットだ。5000円[税別]。

⬆スタジアムセット。2000円[税別]。

⬆消しゴムのボールを飛ばして、ゴールを狙え。プレイングセットだぞ。1000円[税別]。問☎03-846-2977

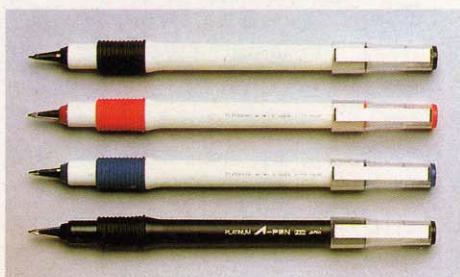
■サウンドは〝迫力〟が一番さ！

MSXのゲームサウンドを、もっと迫力あるものとして楽しみたいという人、多いんじゃないかな。

(株)河合楽器製作所から発売された『パーソナル・モニター・システムPMS-102』は、外観からは想像できない繊細かつパワフルなサウンドを作りだし、ゲームのサウンドに飽きたらないキミを満足させてくれるぞ。

PHONEジャックとRCAピンジャックの2系統の入力を搭載し、MSXの外付けスピーカーとしてはもちろんのこと、楽器用からオーディオ用サラウンドシステムに至るまで、幅広い用途に対応している。さらに手元で制御できるコントロールボックスも標準装備しているのだ。

⬆スピーカー部の上下角を変えられるから、好みのリスニングポイントを設定可能。1万8000円[税別]問☎03-770-2521

■万年筆の筆跡は魅力的なのだよ

⬆インクがボタ落ちしない万年筆機構。インクの色は黒、赤、青の3色。250円[税別]問(株)プラチナ万年筆☎03-835-4530

ラブレターを書くなら、万年筆に限る。筆跡の美しさ、優雅さ、格調の高さはほかの筆記具にはないものだから、彼女の気持ちをつかむこと間違いなし。

ところが、ボールペンやサイペンとは違って、万年筆は、ペン先を一定方向に向けて書かなければならない。このことで、思うように筆がすすまないなんて、ままあることだよね……。

そういう人におススメの筆記具が発売された。ペン先の使い方を心配しないでどの方向に向けても万年筆の筆跡が得られる『A-ペン(エーペン)』が、それだ。

これで気楽に万年筆特有の書き味がだせるのだから、あとはキミの愛の言葉しだいで、最高のラブレターができるというわけだ。

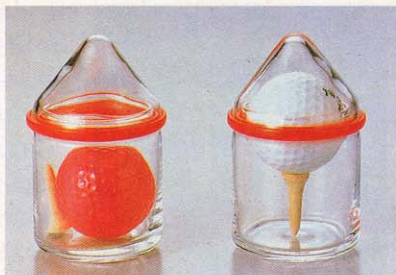
TOY & GAME

■カザリにもなるパズルだよー！

透明感ある美しいパズルと定評がある、東洋ガラス(株)のPUZZLE・CITYシリーズに、新しい仲間が登場。

まず、『ホール・イン・ワン』から紹介しよう。これは、ガラスケースに入っているゴルフボールをティーの上にのせて遊ぶパズル。それに、ガラスケースを逆さまにしても、ゴルフボールは出てこない。さて、どうやって入れたのか考えてみてね！

次は、『絵馬のびんに念仏』だ。これまた不思議？

びんの中に入っている、絵馬風の木片を見ながら、どうやって入れたかを考えるパズル。ついでに、外に出ている木片に願いことを書けば、願いがかなったりするかもね……。

⬆上がホール・イン・ワン。1500円[税別]。左下が絵馬のびんに念仏。500円[税別]。問☎03-580-9829

■キミは名探偵になれるかな？

⬆2～6人で遊ぶ。カードのイラストは色鮮やかなアメリカンコミック調。1300円[税別]。問☎03-861-6361

推理力を駆使して犯人を突き止める、本格派頭脳プレイのカードゲームの『ディテクティブ』が、(株)ヨネザワから発売されたぞ。

すべてに違う人物(犯人)が描かれた72枚のカードのうち、各プレイヤーは最初に引いた相手のカード（ミステリーカード）の人物を推理するのだ。当てるポイントは、年齢、性別、服の色、凶器の４つ。

スリルと緊張感でグングンと盛り上がる推理戦。おしゃれなカードには、〝赤いコスチュームのナイフを持った女〟、〝青いコスチュームのドクを持った老いたオカマ〟といった、ユニークな設定の人物像。ドレスや水着など、いろんなコスチュームで描かれ思わず引き込まれるのだ。

■さあみんなで名刺を交換しよう

⬆できたカードを持って歩けるカードケース付き。大人も顔負けの名刺を作ってね！ 1980円[税別]。問☎03-847-5114。

ティーンエイジャーの間でいま、〝名刺〟を持つのがステータスとなっている。大人の世界の名刺と違って、若者独自の遊び感覚に満ちた名刺を作り、そのユニークさで自分をアピールしているのだ。

そこで紹介するのが、(株)バンダイから発売の『めいしっこ』だぞ。自分の好きな文字や絵を原紙に書くだけ。あとは、本体にセットしてポンポン押すだけで、簡単にオリジナルカードがつくれる。なんと20から30回、連続印刷が可能というスグレものだ。

■駆け引きがとっても大切なの

大人から子供まで、世界中のゲームファンを熱狂させた、あのトライアングルドミノ『トライオミノス』が、(株)シュウクリエィションから発売された。

三角形のコマの頂点にはそれぞれ数字が書いてあり、その頂点の数字をあわせてコマを組み合わせていくだけのシンプルなゲームだ。なのに、二度と同じ展開がない。途中にはいろんなボーナス得点のチャンスもあって、駆け引きはスリリングそのものだ。

冬の静かな夜、恋人どうしでゆったりとしながら、黙々とトライオミノスをするなんて、映画の場面みたいでいいと思うなあ。

⬆ボーナス得点をいかに獲得するかが勝負を決めるぞ。作戦が重要なのだ。1800円[税別]。問☎03-802-5531

CD

信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い

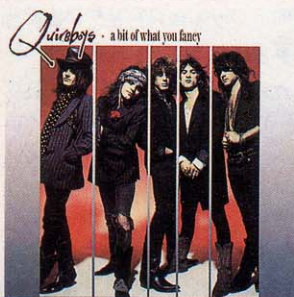
この作品は、光栄の大人気ソフトである『信長の野望・戦国群雄伝』と『水滸伝・天命の誓い』で使用されているBGMをそのまま収録したもの。2作分のカップリングだから、どう考えてもお得。内容豊富な分だけ、夢にまで出てきそうだ。

●光栄
●発売中/2781円[税込]

プラスティック・ファンタスティック　フレッシュ・フォー・ルル

イギリスのインディーズにおいてかなり人気の高かったフレッシュ・フォー・ルル。ベガーズ・バンケットのレーベルに移籍後のアルバムとしては2枚目だが、だんだんポップになってきているから、そろそろ日本でも盛り上がってほしいなあ。

●アルファレコード
●発売中/3008円[税込]

ザ・クワイアボーイズ　ザ・クワイアボーイズ

長いあいだ沈滞していたかに見えたイギリスの音楽業界だが、このところ妙に活気づいている。うーん、いいことだ。で、このザ・クワイアボーイズは5年前に結成された6人組のバンドで、音はフェイセスっぽくて、かっこいい。うわー、古い。

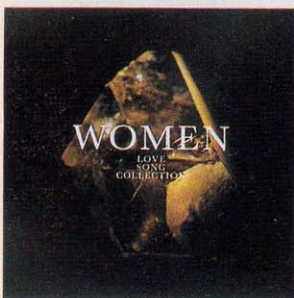
●東芝EMI
●発売中/2620円 [税込]

パラダイス・サーカス　ライラック・タイム

スティーヴン・ダフィ率いるライラック・タイムのセカンドアルバム。デュラン・デュランのオリジナル・メンバーだったというわりには、サイモン＆ガーファンクルのようなアコースティックサウンドだったのでびっくり。音が心地よい。

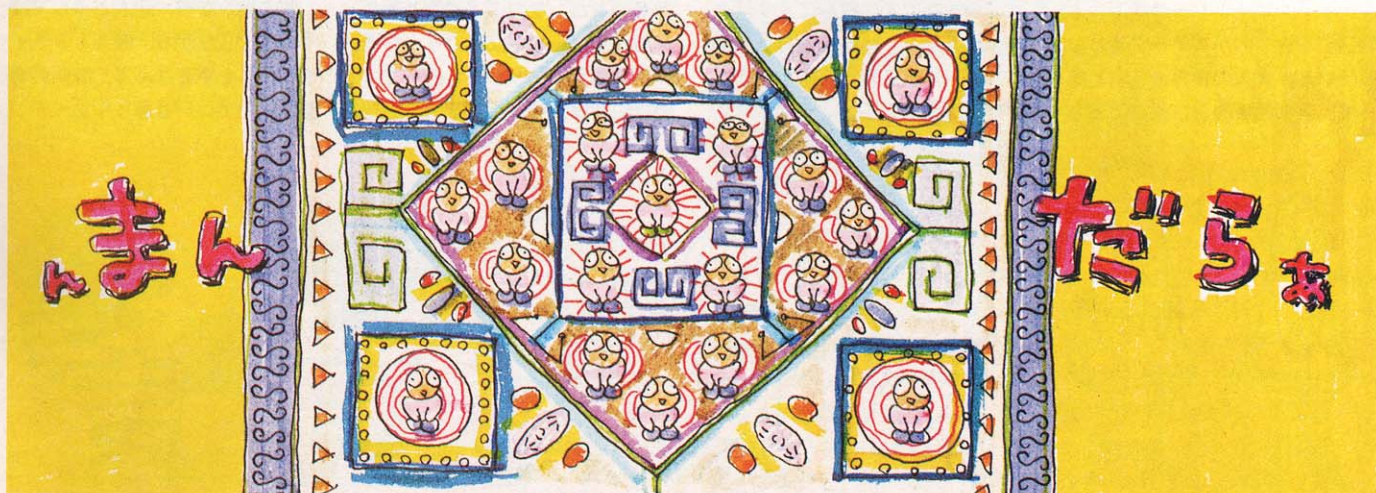
●日本フォノグラム
●発売中/2627円[税込]

LOVE SONG COLLECTION -WOMEN-

バレンタイン企画として、女性ヴォーカルによるラブソングのオムニバスが登場。ローラ・ニーロやカーラ・ボノフなどの実力派アーティストの貴重な名曲が13曲収められている。曲にピッタリのシックな箱に入っていて、吉本由美のエッセイ付き。

●CBSソニー
●発売中/2500円[税込]

絵　仲井戸麗市

清志郎がTHE TIMERSで騒いでいるあいだに、チャボは2枚目のソロアルバムを完成させていたのだった。現在のRCサクセションとは違って、アコースティックな曲が中心になっている。じつはアメリカンフォークソングのファンだったのね。

●東芝EMI
●2月21日発売/3000円[税込]

VIDEO

■風とライオン

映画は、やっぱり夢のある作品が一番だよね。どうがんばっても体験できない世界を楽しめる〝骨太な作品〞は、観ている人をワクワクさせるものだ。

そんな映画を作らせたらピカイチの監督ジョン・ミリアスの『風とライオン』がようやくビデオ化された。ひたすら男のロマンとヒロイズムを謳う壮大なドラマだ。

時は1904年、舞台はモロッコ。欧米の脅威から国土と名誉を守ろうとたちあがったリフ族の首長の生きざまにスポットをあてる。その首長に扮するのがショーン・コネリー。彼のかっこいいこと！単純ではあるが誇りを持ち、己れの信じる道を果敢に進む。その心には一点の曇りもない。弱き者には優しく、強き者には厳しく。ここには男の理想の姿がある。ラストに見せるコネリーの笑顔は素晴らしいのひとこと。『アンタッチャブル』のコネリーなんかかすむほどにきまってるんだから！　必見！

●RCAコロンビア
●113分、1万5300円［税別］
●発売中

■バットマン オリジナル・ムービー

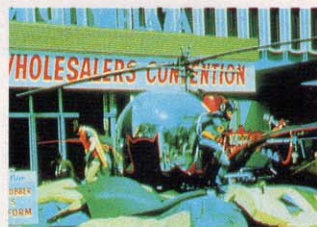
お正月を騒がせたティム・バートン監督の『バットマン』は大人向けの暗黒ヒーロー。しかし、その本家本元ともいえるこの'66年作品はアメコミの特徴を活かしたマンガのり。

いやー、笑える笑える。こんなに笑ったのは久しぶりといいきれる程スゴイ！　バットマンはこれのみが有名なアダム・ウエストで、相棒のロビン少年も登場。加えて敵となるのがジョーカー、ペンギン、キャット・ウーマン、ナゾラーという面々。この敵のネーミングからも想像できるようにお子さま向けに作られているのだ。

なにせすべての秘密兵器に〝バット～〞という名前がついて、いちいちバットマンがそれをフルネームで呼ぶ。この律儀さに大笑い。突如現われるサメだってラバー製のチープな作り。ハイテクSFXに慣れてしまった眼には妙に新鮮に映ってしまう。見るのならぜひとも吹き替え版で。コメディーとして120パーセント楽しめるから！

●CBS/FOX、日本エイブイシー
●105分、1万5700円［税別］
●発売中

千倉真理の 映画も大好き！

去年話題になった『レインマン』のダスティン・ホフマンと『インディ・ジョーンズ 最後の聖戦』のショーン・コネリーの共演がココに実現！

ファミリービジネス

親から、

「お父さんがこの仕事をしているのは、すべて、おまえのために、と思っているからだよ」

と、言われたら、あなたはどう思いますか。また、恋人に、

「僕が君を幸せにするよ」とか

「あなたのために犠牲になるわ」

と言ってもらうって何なのか。

人間が人間を幸せにできるなんていうのは、ゴウマンな考え方だって、わかっていたほうが楽かもしれません。大切なのは、自分が幸せに生きること、自分が自分で、気持ちのいい生き方をすることなのに、気がつくと、見えない価値観にしばられて、窮屈に生きてることってあると思います。

⬆日劇プラザほか、全国東宝洋画系で公開中です。おたのしみに。

さて、この『ファミリービジネス』は、親子3代の泥棒人生を描いた作品ではあるのですが、実際には、家族の愛情や生き方を、ユーモアをまぜながら、そっと教えてくれる、深い深い映画です。

泥棒を自分の天職と信じて生きてきたジェシー（ショーン・コネリー）は、年をとっても力と気性の荒さは20代なみ。警察からにらまれながらも、自由と自信にあふれる人生を送っていました。

⬆お得意のニューヨークを舞台に、監督はシドニー・ルメット。

そんな父親の生き方に反対した息子、2代目ヴィトー（ダスティン・ホフマン）は、カタギの人生を選び、ひとり息子のアダムを、名門大学に通わせていました。

しかし、線で引かれたような人生を歩むことにウンザリしたアダムは、祖父ジェシーに、ある、〝ビジネス〞（泥棒）を持ちかけ、いやがるヴィトーも誘い、大きなヤマをはることになるのです。

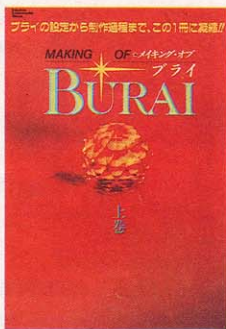
〝泥棒〞をひとつのきっかけとして、さまざまなコトを教えてくれる、『ファミリービジネス』。楽しい人間、ってどういう生き方をしている人のことか。〝粋〞に生きるってどういうことか……。映画を見たあと、語り合いたい！

ユダヤ系やイタリア系など、さまざまな人種が登場することも、ニューヨークを知るときの、参考になると思います。

BOOKS

メイキング・オブ・ブライ上巻

10数年前までは、マニアだけのものであったパソコンのゲームは、今では誰でも楽しめるものになった。そうなると、ゲームを楽しむだけでなく、ゲームの制作過程にも関心が深まるというもの。

そこでおすすめなのが『メイキング・オブ・ブライ上巻』だ。荒木伸吾と姫野美智による、主要キャラクターの原画、飯島健男の書き下ろしシナリオ、女性ロックバンドのSHOW-YAがプロデュースしているゲームミュージックなど、詳しく紹介されている。まさに、ブライの設定から制作過程まで、この1冊に凝縮されているといって過言でないぞ。

●(株)徳間書店
●1500円[税込]

ムスコン　石坂 啓

最近のコミックは、暴力や性描写が過激に表現されているものが顕著の中で、『ムスコン』では、ある家庭の日常生活が、愛情深く表現されている。

主人公は、いわゆる〝ひとりっこ〟の中学生の男子で、もとアイドル歌手の母とふたりだけで生活している。母は、前の仕事がら世事に疎くて失敗の連続。そんな母に振り回されながらも、主人公は少年から青年へと成長していくのだ。恋があり、学校生活がある。また、母と離婚した父との親子の絆を深めるところには、感動させられるぞ。さらに母が、とても魅力的なところも、見どころだよ。

●(株)小学館
●600円[税込]

トラブル・バスター2　景山 民夫

宇賀神の活躍はまだまだ続くのです。というわけで、『トラブル・バスター』もいよいよ2作目。全部で9話が収められている。

主人公の宇賀神邦彦は関東テレビ総務課制作庶務係。局内で起こった事故やスキャンダルを世間に知られないように始末する、通称トラブル・バスターだ。上司の田所局長に呼び出されては、トラブルの尻ぬぐいをさせられる。しかも局長お決まりの第一声が、「宇賀神か？　バカヤロー」なのである。局長のセリフの中に何回〝バカヤロー〟があるか、数えてみては？　あまりに多くて気の毒になるが、なかなかいいコンビなのである。

●(株)マガジンハウス
●1300円[税込]

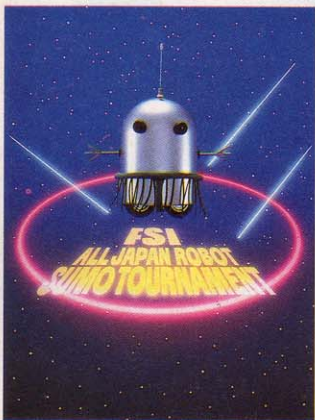
ロシア秘密警察の歴史　リチャード・ディーコン

この本が最初に書かれたのは18年も前のこと。ソ連の秘密警察に関する本は数が多いが、ロシアが国家としての体裁を整えた400年にわたる活動の歴史を語っているのが特色である。そこに著者が新たな情報を書きたし、さらに巻末では、訳者の木村明生氏がゴルバチョフ政権以降の解説をしている。

KGB、CIA、FBI、SISなどという文字が並んでいるのを見るとウキウキしてくるようなスパイ小説のファンにはたまらなくおもしろいハズ。だってここには、実在した、あるいは実在する人物が登場し、具体的な事実が書かれているのだから。

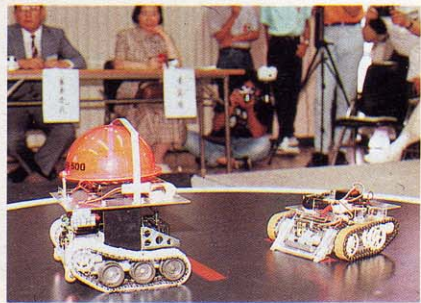
●(株)心交社
●3399円[税込]

NEWS

■全日本ロボット相撲大会

⬆開催日は、平成2年3月18日正午より。入場無料。問☎03-638-8010

Mマガの'90年1月号で紹介された『アルゴウォーズ』は、MSXのゲームのなかで、ロボットを作り、2台のロボットを戦わせるものだけど、なんと、現実にロボットを作って、相撲をさせてしまおうという『全日本ロボット相撲大会』が富士ソフトウエア(株)の主催によって開催されるぞ。

アルゴウォーズのロボットを戦わせるためには、ロボットの行動パターンを設定するアルゴリズムの作成、ロボットのハードウエアである装甲の厚さなどのパラメータの振り分けや、キャラクターのデザインなど、することはたくさんある。だから、現実のロボットを作るとなると、部品の調達から組み立てまで、いろいろとたいへんだろうね。でも、苦労が多ければ多いほど、強いロボットを作ることになり、トーナメントに勝ち進んでいくときの気持ちは最高だと思うぞ。

なお、当日エントリーされるロボットには、2種類ある。ラジコン型と自立型だ。ラジコン型は、人が操作するのに対し、自立型は、コンピュータを内蔵させ、自動制御させるもの。そして、自動制御はとても難しい課題なのに、自立型での応募が多いという主催者の話だから、自立型の試合の展開には大いに期待できる。

⬆開催場所は、カレッジミュージアム(東京・恵比寿)。

PRESENT

⬆中国4000年の歴史が生んだ究極のテーブルゲーム『天九牌』のスペシャルバージョン。②ドラクエグッズのすべてを紹介している。③ゲームで知ることができなかったアイテムの秘密を満載。④発売後大好評のオリジナルビデオアニメ。

今月は、なんとビデオもある。さらに、ドラクエグッズに、ゲームソフトと、いろいろとプレゼントするぞ。官製はがきに、欲しい番号を書いて応募してね。締め切りは3月8日。

1	天九牌Special桃源の宴	5名
2	ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション1990	2名
3	ドラゴンクエスト・アイテム物語	2名
4	イースビデオ 第一巻 序章	1名

ブラザー工業(株)から、12月20日発売のMSXのゲームソフト『天九牌Special桃源の宴』を5名様にプレゼント。『天九牌』の桃源郷モードが新たに登場。天九牌がなくても遊べるぞ。

世間では、ドラゴンクエストが流行しているね。そこで(株)エニックスから、『ドラゴンクエストパーフェクトコレクション1990』と『ドラゴンクエスト・アイテム物語』を各2名様に。

最後に、あの『イース』の感動をもう一度と、『イースビデオ 第一巻 序章』をキングレコード(株)から、1本提供してもらったぞ。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

ご・め・ん・な・さ・い

MSXマガジン'90年2月号のインフォメーション108ページ、『史上最強の野球コラム』の記事の中に、〝徳光和男(ニュースキャスター)″とありますが、〝徳光和夫(ニュースキャスター)″の誤りでした。ここに訂正させていただきます。ごめんなさい。

'90年1月号のALGO WARSに関して、〝ロボットを作って、戦わせようとしてもできない″という質問が多数寄せられました。

これは、エディタで作成したロボットのキャラクターデータをセーブしていないことが原因です。ディスクにセーブするアイコンを選び、ディスクにデータをセーブしたあと、エディタを終了させてください。これで、ロボットを戦わせることができます。

CAI Community Plaza

コンピュータを遊びの一部に！

■川崎ふたば幼稚園から■酒井邦秀

『ニコルの森』は河合楽器が開発した、幼児向けの学習環境システム。実際に文化教養学園幼稚園というところで使われているのを'89年8月号で報告、〝もっと自由な使い方を〟と、注文をつけた。今回は、〝ニコルの森で子供たちがのびのび遊べるように〟と考えている幼稚園の話だ。

⬆野木先生の説明に耳を傾ける子供たち。どの子もワクワクと心躍らせています。

コンピュータに触ると何かが変わるよ

たずねたところは、川崎市にあるふたば幼稚園。門を入るとすぐ目の前に、いま密かにブームとなりつつあるログハウスがそびえていた。こんな木の家で遊べたら楽しそうだね。あとで見せてもらおうと思ったぞ。

園に入ると、ニコルの森を使って子供たちを指導している野木先生に、まず話をうかがってみた。このシステムを使いはじめたのは'89年の5月。子供たちには「コンピュータに触ると何か変わるよ」といって、ニコルの森の入門コースである〝こんにちはコンピュータ〟を使いはじめたのだそうだ。

もともとふたば幼稚園は〝遊び〟を大切にしているところで、これまでにも長い間いろいろな遊びを保育に取り入れてきたという。そして、〝コンピュータでも遊べるのでは〟と考えたのが、ニコルの森導入のキッカケだったんだね。

でも、実際に使いはじめる前には、いろいろな心配もあったという。コンピュータで遊んでいても、ほかの遊びと同じように友だちができるだろうか。眼は疲れないだろうか。健康的でないのではないだろうか、などなど。けれども使いはじめてみると、コンピュータもひとりより、ふたり、3人で操作したがるので、子供たちが孤立する心配はないという。

また、話を聞いているうちに、ボクが思わず感心したのは園長先生のこと。園長先生はコンピュータに相当くわしいらしいのだけれど、自分から保育の中にコンピュータを使ってみようとは、いい出さなかったんだね。先生たちの気持ちがコンピュータのほうへ向くのを、じっと待っていたらしい(教育の話には〝待つ〟という言葉がよくでてくるね。'90年1月号の頌栄保育園でも出てきたぞ)。

いたるところで上がる驚きと感動の声

さて、ニコルの森を使ったふたば幼稚園の保育は、夏休み前までにお絵描き、ひらがな、そして森の消防士と進んで、ボクがたずねた日は、ニコルの森から独立させたお絵描きソフト〝かいてみよう〟の2回目だった。

コンピュータが置かれているのは、幼稚園の2階にある小さな畳敷きの部屋。4台のMSXが、モニターやタッチパネルとともにセットされている。そこに楽しそうな声をひびかせて、〝年中さん(4歳児)〟たちがやってきたぞ。

野木先生がコンピュータの電源を入れて、プログラムが入ったフロッピーディスクをセット。そしてまずみんなが1台のコンピュータの前に集まって、先生の簡単な説明を聞く。前回はスペースキーで画面をいっぺんに消したのだけ

ニコルの森とは？

⬆かわいらしいグラフィックが表示される、ニコルの森のワンシーンです。

本文中でも簡単に紹介したように、ニコルの森というのは、河合楽器が販売している学習環境システムのこと。監修にあたったのが、システムの名前にもあるC.W.ニコルさん。イギリスの西のほう、ウェールズに生まれ、しばらくカナダの大自然の中で暮らしたあと、現在は長野県の黒姫に移り住んでいる作家の方だ。テレビに出演したり、エッセイを書いたりと、意欲的な活動を続けているので、知っている人も多いかもしれないね。

さて、川崎ふたば幼稚園で導入していたのは、コンピュータを使ったニコルの森(実際にはニコルの森というのは、ブックプレイ、アートプレイ、コンピュータプレイという3つのパートからできている)。MSXを使って、考える力を育てようというものだ。それこそ子供たちが遊びの一部としてコンピュータに接し、楽しみながら創造性を高めたり、論理的な思考を身につけていくことを目指しているんだね。

詳細は右上の問い合わせ先まで。

〒151 東京都渋谷区代々木1-36-4
全理連ビル5F
株式会社河合楽器製作所
NE事業部
☎03-379-2226
☎0534-57-1312(本社)

⬆この人がニコルさん。自然をこよなく愛する、すてきな作家なのです。

れど、今回は〝消しゴム〟を使ってみるのだという。

「先生も知らないんだ」といいながら、野木先生が消しゴムを使おうとする。消えない。取材に同行していただいた河合楽器の大野さんが、「オレンジ色のボタンを押して」と、助け舟を出す。子供たちは「がんばれ、がんばれ」と大声で応援する。ひとりの子がボタンを押すことを受け持ち、もうひとりの子が消しゴムを動かす役を受け持って、なんとか消すことができた。「やったー！」と、いたるところで上がる驚きと喜びの声は、どこでも同じだ。

しばらくの間、子供たちが自由に描いては消し、消しては描いたあと、「もう1回、あーつまれ」と野木先生の声。「今度は違う手品をしよう！」

というわけで、背景の色の変え方を説明。また「みんなでやってみよう」と、それぞれのコンピュータに子供が散ると、今度は背景色が変わるたびに、あちこちでキャーキャーと大喜び。昨年ニコルの森をはじめるときに野木先生がいった、〝何かが変わる〟楽しさだけは、半年以上たったいまでも変わっていないようだ。

また、しばらくするうちに、ひとりの子がペンの太さを変えられることを発見。同じことを野木先生がみんなを集めてやってみせると、〝ボクがさっき見つけたの〟と、大得意だ。

楽しそうだね。子供は新しいものを見れば、どんなものでも飛びついていく。ましてコンピュータともなれば、いろいろなことができるのだから、いつも〝目新しい〟ともいえるわけだ。

コンピュータの利用は柔軟性との戦い

ボクが思うに、この目新しさこそが、コンピュータの良いところではないだろうか。つまりは、ソフトを入れ替えるだけで、まったく違う仕事をさせることができるというコンピュータの持つ柔軟性が、目新しさを生み出しているわけだ。幼稚園児が遊ぶときも、ビジネスマンが仕事をするときも、コンピュータのこの柔軟性を利用している点では、同じなんだね。

むずかしくいえば、コンピュータを利用するっていうことは、この柔軟性との戦いということでもあるんじゃないかな。日曜大工にたとえて説明してみよう。

まず、柔軟性が一番あるのは、1枚の大きな板だ。切り方によっていろいろなものが作れるね。コンピュータでいえば、プログラムを自分で作るのと同じかな。

けれども、自分で板を切るところからはじめるのは、なかなか大変なこと。たとえば本棚を作りたいなら、本棚の幅くらいに切ってある板を買ってきたほうが簡単だよね。それを釘や金具で組み立てれば、手間がはぶけるわけだ。

ただし、本棚の幅に合わせて切られた板を使って、テーブルは作れない。そういった意味では、このケースは柔軟性が少し犠牲になっているんだ。コンピュータでは、ワープロやデータベースのソフトを買ってきて、使うのに似ているかもしれない。

一番柔軟性がないのは、本棚そのものを買ってきてしまうこと。ただし、部屋の中に置けばすぐに本を入れられるという、便利さはあるね。同じようにコンピュータにたとえれば、市販のゲームソフトを買ってきて遊ぶようなものかな。あるいは、家計簿ソフトを買ってきて、光熱費とか教育費とかはじめから設定されている項目に、数字だけ書き入れるとかね。

話をもとに戻すと、教育にコンピュータを利用しようということも、結局はコンピュータの柔軟性をどこまで生かすか、また逆にどこまで縛って、その代わり使いやすくするかという戦いなのではないかな。Logoというコンピュータ言語は柔軟性の代表だし、'89年10月号で紹介した旺文社の受験勉強システムは、柔軟性をほとんど犠牲にしてしまった例だろうね。

旺文社のシステムだけじゃない。〝いままでのCAI〟は、ほとんどが柔軟性を無視して、ただ複雑なリレー（要するに正解か不正解かを判断し、学習の流れを切り替えるためのスイッチボックス）のように使おうとしている。ところが、コンピュータの持つ柔軟性を十分に無視しきれないものだから、かえって使いにくくなっているのが現状のようだ。

ニコルの森はその点で、まん中を選ぼうとしているシステムだと思う。柔軟性のほうへ1歩踏み出したところを評価したわけだ。

これは偶然なのかもしれないけれど、おもしろいことに、ふたば幼稚園はニコルの森と同じで、コンピュータを柔軟に使っている頌栄保育園と、まだまだ肩を張って使っている文化教養学園幼稚園の、ちょうどまん中にあるような気がする。そしてニコルの森と同じように、方向は〝柔軟性〟を目指しているのではないかな。

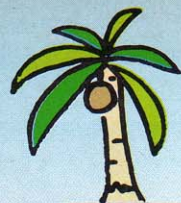
コンピュータを遊びの一部にしていること、〝子供たちどうしで自由に遊べる環境作り〟を目指していることなどから、それが想像できるような気がする。そのうえ、取材当日はついに会うことのできなかった〝謎の園長先生〟の、〝待ちの姿勢〟というものには、おおいに期待できると思うのだ。

⬅どの子もコンピュータには興味津々。みんなでワイワイいいながら、タッチパネルを操作していました。

⬇幼稚園のバスの上に建っているのが、ログハウス。子供たちの格好の遊び場となっているのだそうです。

⬆ふたば幼稚園へのコンピュータの導入を、積極的に行なった野木先生。いろいろとお話をうかがいました。

➡ひとりぼっちでコンピュータを触るのでは、といった心配は、どうやら無用のものだったみたいですね。

ただ遊ぶだけじゃあ物足りない！
そんなアナタのためのコーナー

SHORT PROGRAM ISLAND

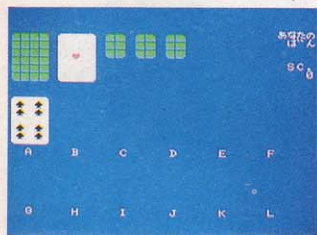
ショートプログラムアイランド

みなさん、お待たせしました！　今月号から、リストページのほうに変数表と行番号表を掲載することになりました。150ページ以降もチェックしてね。

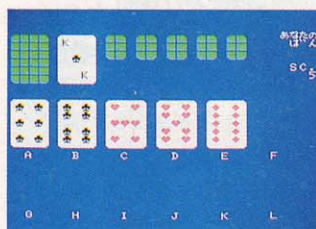
PAGE-1

by狩野 進

リストは150ページ

この作品は、コンピュータと1対1でトランプゲームのページワンの真剣勝負をするゲームなのだ。

ページワンにはいろいろな地方ルールがあるので、この作品で採用されているルールを紹介しよう。

まず、プレイヤーとコンピュータにそれぞれ5枚ずつカードが配られ、余ったカードを山にして、そのうち1枚を表に向けて場とする。つぎに、ふたりで交互に場のカードと同じマークか同じ数字のカードを切っていく。もし手札の中になかったら、山から1枚引くことになる。これを繰り返して、先に手札がなくなったほうが勝ちとなるのだ。

☗よし、ページワンだ！　勝てるかな？

☗相手との腹の探り合いがおもしろい。

ただし、8のカードを出すと好きなマークを、スペードは[S]、クローバーは[C]、ダイヤは[D]、ハートは[H]のキーで指定することができる。また、2のカードを出すと相手に山から2枚カードを取らせることができる。さらに、エースは相手を1回休みにさせ、スペードのエースは相手に山から5枚カードを取らせることができるのだ。ちなみに、手札が12枚を超えてしまうと強制的に負けとなる。

場に出すカードは[A]～[L]のキーで指定する。山がなくなってしまったら引き分けだ。

STRIANGLE

byらっきい

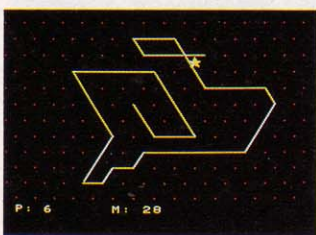
リストは151ページ

この作品は昨年10月号に掲載した『スイスの十字』と同様に、決められたルールに従って線を引いていくゲームだ。今回は画面上にある点と点を結ぶ線分を引いていって、3本の線で構成される三角形をできるだけ多く作っていくのが目的である。

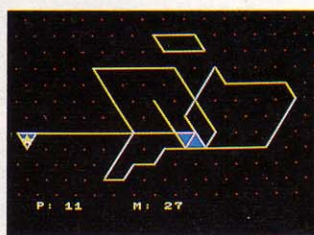
プログラムを入力し、RUNすると、画面上の一点が点滅する。これを[1]～[9]のキーで6方向に動かすと、軌跡に線が引かれるようになっている。しかし、線が引ける回数には制限があって、しかも線の上に線を上書きすることはできないので気をつけよう。

3本の線で三角形を作ると、その内側の部分は青で塗りつぶされて、スコアが1ポイント加算される。もしそこに星があった場合は、それまで青で塗りつぶされていた三角形がすべて消え、さらに線を引ける制限回数が10回分増えてくれるようになっている。

線を引くことができなくなってしまったらゲームオーバーだ。

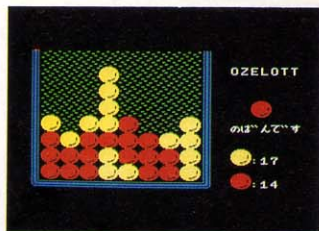
三角形をつくることにばかり気を取られていると、すぐに制限回数をオーバーしてしまう。かといって、星を消すことに集中していると、いざというとき、思ったところに線を引けなくなってしまう。微妙なバランスのゲームだ。

☗画面上の点と点を結んでいくのだ。

☗三角形を作るとポイントがアップする。

MSX(RAM32K以上)
MSX2(VRAM128K以上)
MSX2＋専用
要FMPAC、本体内蔵FM音源
要ディスクドライブ
要MSXベーしっ君
要漢字ROM

OZELOTT

byMASA
リストは152ページ

ふたりでプレイすることができる、対戦型の陣取りゲームだ。

プログラムを実行すると、まずはプレイヤーのふたりそれぞれに、キーボードとジョイスティックのどちらを使うか聞いてくる。選択したらゲームスタートだ。

⬆どこでパスをするかがポイントだぞ。

プレイヤー1は黄色の石を、プレイヤー2は赤い石を使用してプレイする。それぞれが、カーソルキーまたはジョイスティックの左右を使って石を落とす位置を選んで、スペースキーまたはトリガーAで決定する。そして、縦、横、斜めのどの方向でも、相手の石を自分の石と石の間にはさみこめば、自分の石に変えられるようになっているのだ。

と、ここまでは普通なんだけど、このゲームでは、石を置きたくないときなどに、パスをすることができるようになっている。ところが、いっぽうがパスをした場合、もういっぽうは必ずどこかに石を置かなければならないことになっているのだ。これがなかなかクセモノで、パスをするタイミングがそのまま勝敗を分けるポイントになるワケなのだ。かけひきが重要なゲームだよ。

夕陽に向かって走れ!

by中村広志
リストは153ページ

タイトルのとおり、夕陽に向かってひたすら走っていくゲーム。

プログラムは2本に分かれていて、1本目を実行するとディスクにマシン語のファイルが作られる。ゲームを走らせるときは2本目を実行すればいいぞ。

操作は、カーソルキーの左右でランナーを動かすだけ。途中に落ちているドリンク剤を拾うとスピードアップ。石につまずくとスピードダウン。また、バナナを踏むと足をすべらせてしまうようになっている。クルマやバイクの妨害をかわして、3万メートルを走り切ればゴールインだ。

⬆単純だが破壊的に難しいゲームなのだ。

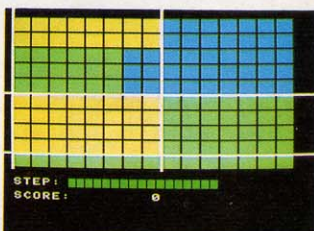
REVERSE 3

byMASA
リストは155ページ

これまでにも紹介してきた、リバースゲームの第3弾。例によって、パネルを裏返して同じ色にしていくゲームだ。

まずは難易度を4段階の中から選んでゲームスタートだ。カーソルキーとスペースキーを駆使して白いワクを動かし、裏返したいパネルに合わせたらリターンキーを押す。そして、ワクの中がすべて同じ色になればパネルは消えてくれ、表示されたステップ数以内に、パネルをすべて消してしまえばクリアーだ。

一度にパネルをたくさん消すほど高得点になる。全5面あるぞ。

やーねアタシに裏なんてないわよぉー おほほ

⬆法則性をつかむまでが大変なんだよね。

ショートプログラム大募集中だよん!

今月号より、かねてからみなさんの間で希望の強かった変数表と行番号表を、150ページから始まるリストページのほうに掲載し始めました。まだ十分なものとは言えませんが、掲載プログラムの仕組みが以前よりもだいぶわかりやすくなったことと思います。とくにこれからプログラミングを覚えようというかたにとっては、ほかの人のプログラムを見ることが上達の手助けになってくれることでしょう。ぜひとも活用してください。

さて、このコーナーでは、みなさんが作ったショートプログラムを大募集しています。楽しい作品ができ上がりましたら、必ずディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表や操作方法など、プログラムに関する資料をそえて、編集部まで送ってください。採用者には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿などは絶対にしないでくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

ソフトウエアコンテスト

堀井賞・木屋賞の発表も終わり、新たな半期に入ったソフコン。これからもドンドン応募してほしい。キミのゲームが市販される日も近いぞ。

次代のゲーム業界を背負って立つのはソフコンにつどうピープルなのだ!

先月号でもお伝えしたとおり、堀井賞・木屋賞の選考会では、残念ながらMSXマガジンからエントリーはなかった。佳作になった、ログインのX68000パワーに押されっぱなしだったのだ。うーん、けっこう寂しい思いをしたぞ。次の堀井賞・木屋賞の選考会のときまでには、MSXユーザーの奮起をすごーく望むのだ。

ところでソフコンに送られてくる作品を見ていると、プログラムのテクニックはかなり優れた人がいる。また、プログラムの技術はもうひとつだけど、グラフィックを描かせたらすごい! という人も多い。ゲームアイデアならおまかせ、なんていう人もいるはずだ。

ただ、ひとりきりで何から何まで全部作ろうとするのはタイヘンだよね。で、最近増えているのは、友だちどうしで役割を分担してひとつのソフトを作り上げていくこと。この方法は、要するにソフトハウス形式なんだけど、アマチュアでもこれからは主流になっていきそうなやり方だと思う。

ひとりで作るメリットは、自分の思いどおりに好きなように作れて、満足度が大きいところだろう。けど、他人の冷静な目で批評してもらうことで、質がグンと高くなるというのも事実なのだ。よりいいモノを目指してがんばろう!

というわけで、今月は選外佳作を2本紹介するとしよう。

Panic Card 山口県 三好和久

意欲的にたくさんのゲームを送ってきてくれている三好クン。ここで紹介する『Panic Card』のほかにも、すごろくとゴルフをひとつのゲームにしてしまった(!)『すごるふ』など、けっこうおもしろいアイデアを考えついて、それをゲームにしてくれているのだ。

彼は『テトリス』や『上海』のように、単純でいてハマってしまうパズルゲームを指向しているのがよくわかる。Panic Cardも、一部のカードが裏返しになっていて同じ数字が隣りあったら消せるというもの。

そのために、カードを移動させていくんだけど、移動させる回数に制限があったり、カードが裏になっていて神経衰弱みたいなところもあるから、けっこう頭を使うのだ。

ただ、よく考えられているゲームなんだけど、表示の遅さやストップキーが押されたときの処理など、直したほうがいいところがいくつかある。次回作に期待しよう。

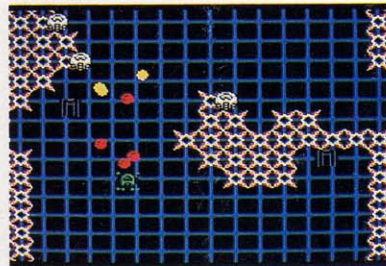
⬆カードを移動させて、同じ数字を隣にしていく。

SPACE FORCE 神奈川県 久永淳

縦スクロールのシューティングゲームだ。現在、ソフコン応募作のほとんどのゲームがディスクになっているけど、これはカセットテープで送られてきた作品。

ゲーム内容だけど、全部で6面あって、各ステージの要塞にいるボスを倒していくのだ。いろいろな敵キャラや、取ったアイテムによって変わる自機のレーザーが用意されていたりして、工夫しているのが感じられるぞ。

ただ残念なことに、スピード感が足りない。やはりシューティングゲームのおもしろさは、スピード感とそれにともなう緊張感、スリルにあるよね。それが足りないと、プレイしても感動が少ないよーな気がするんだけど……。次はこのことを考慮して作ってほしいと思うのだ。

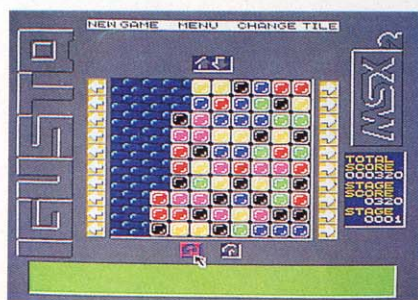
写真を見てもらうとわかるけど、背景などグラフィックでもかなりがんばっているのがわかるだけに、あとひとふんばりだね。ぜひもう一度、挑戦してほしい。

⬆アイテムによって自機のレーザーを変えられる。

IGUSTA MSX2版がついに発売されたぞ！

'90年１月号のソフコンで紹介した『IGUSTA（イグスタ）』がついにTAKERUで発売されることになったぞ。これはMマガの兄弟誌ログインに掲載され、他機種で先行して発売されていたのが、MSX2に移植されたのだ。

１月号を見てない人のために、簡単に内容を説明しておこう。ルールはいたって簡単。フィールドにあるブロックを取っていけばいいのだ。ただ、同じ色のブロックが連続して２個以上横につながっていなければ取ることはできない。上下をひっくり返したり、特定の列だけ左右に移動させる、左右どちらでも90度回転させるなど、できるだけ同じ色のブロックが集まるようにして取ればいい。一度に取るブロックの数が、多ければ多いほど得点が高くなるのだ。

フィールドは６×６と10×10のふたつあり、またEASY、NORMAL、HARDというモードが用意されている。NORMALやHARDでは、回転や列の横移動ができないなどの制限があるぞ。

取り方を失敗して、ある色のブロックが１個だけ残るとクリアーできない。気をつけよう。

⬆左に90度回転させると……。ココが頭の使いどころ。

⬆同じ色のブロックを集めて取っていく。

⬆クリアーするとこんな画面が出るぞ。

TAKERUで買ってねっ

ホイホイと気軽に始められて、ついつい熱中するパズルゲーム、IGUSTAは、2000円[税込]で、ブラザー工業のソフトウエア自販機TAKERUを通じて販売されます。TAKERUの置いてあるお店については、ブラザー工業の広告を見てください。

IGUSTAは、本文中でも紹介したようにブロックの取り方を工夫すれば、より高得点が狙えるのだ。友だちどうし、得点争いをしてみるのもオモシロイかもしれないね。

IGUSTA

対応機種……………………MSX2
メディア………3.5インチ 2DD
価格……………………2000円[税込]

たくさんの応募を待つ

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト"では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀なものにはグランプリ50万円。そして第２席、第３席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められたものに対し、栄誉ある堀井賞、木屋賞（100万円）を贈り、表彰いたします。

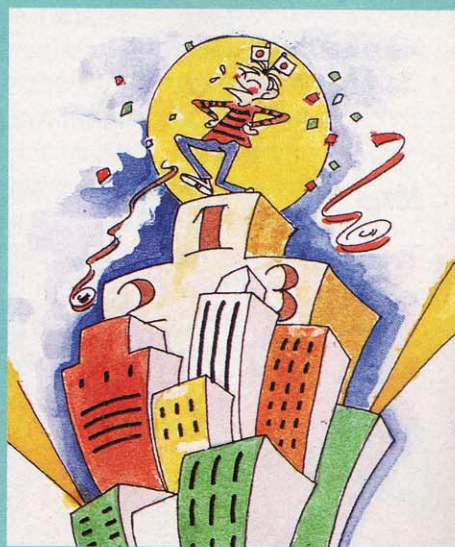
●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、（株）アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選作の著作権は（株）アスキーに帰属します。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③住所、氏名、年齢、電話番号（連絡先）、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名）を明記したもの（住所、氏名には必ずフリガナをつけてください）。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

グランプリ賞金50万円

●2ヵ月前に拾ったゴン(子猫)が、今日ハイハイをしました。思わずだんなと手をとって喜びました。早くしゃべらないかな。(匿名希望・主婦)

すきやきにビールを入れるとうまくなります

月刊MSX画報

明日のよいこのための
最新就職情報が満載

連載 編集部用語をさぐる

なかなか好評なこのコーナー。とうとう連載になってしまいました。近いうちにモノクロページに移動させ、きちんと辞書っぽくしようかな？　なんて思っています。

今月はゲームをクリアーしたときや、物事が思いどおりいった場合に用いる感動詞〝やった！〟を取り上げます。よく漫画やドラマで、主人公(学生)がテストで100点を取ったときに「やったあ！」などと叫びますが、最近ではその略形といえる〝やりっ！〟が主流となっていますね。それでは編集部内ではどうでしょう。

バカな雑誌を作ってても(謙遜)、さすがに編集部というだけあって、使う言葉もハイブローです。基本形の〝やりっ！〟の外人バージョンといえる〝ヤリッシュ！〟を開発し(開発者不明)、出版業界に一石を投じました。その後も衰えることなく、言葉遊びの好きな一部の編集者が応用形を次々に発表。イタリア風〝ヤリーノ！〟に始まり、ソビエト風〝ヤリノフ！〟、フランス風〝ヤリーヌ！〟、そしてドイツ風〝ヤリッヒ！〟と続く。そのほかにも〝ヤリノビッチ！〟や〝ヤリサムニラ！〟などがあります。これだけあると、どんな状況のときにどの言葉を使えばよいかわからないと思いますけど、その日の体調や気分にあわせて自分なりの使い方をしてみてくださいませ。それではまた来月。

☗兄弟誌ログイン編集部のタフガイ花塚選手は、この感動詞使いの達人と評判だ。

今月の目次

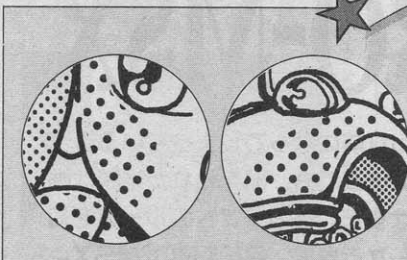
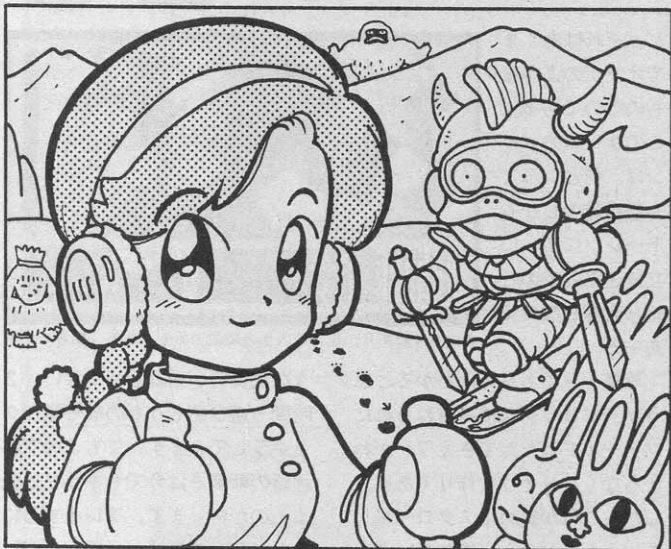
●MSX画報、とてもおもしろいですね。とくにウーくんが好きです。(栗田ゆう子・OL)

●押し入れの整理をしていたら、ヨーヨーがでてきました。懐かしくて2時間遊んだら、虚しくなりました。（田川実・一等航海士）

桜玉吉の 帰ってきた〝おなじとこさがし〟

先月の解答

こんにちは、みなさまはどのように過ごされましたか、冬休み。年末年始は寒かったですね。なーんて書いてますが、じつは今日は12月25日。そうです、クリスマスなんですよ。なーんでこんなおめでたい日に仕事しなきゃならないのかと思うと、悲しくて涙が出てしまいますですよ、トホホ。

ところで先月号のおなじとこさがしは、難しかったでしょう。桜先生も「いじわるでしたかね？」とつぶやいてましたけど、あとの祭りです。今月号はそれほど難しくなさそうですね。まだイラストできてないから、わかんないけどね。

桜先生いわく、「マクソンのアミ20パーセントのトーンの切り方が同じ」です。いじわるー！　1月号の当選者は、東京都の松西絵理さんと福井県の山本空也さんでした。おめでとーう。

ピエールのお料理教室

●うっふん焼きそば

こんにちは、ピエールです。埼玉県は内田千里さんから、「ピエールさんはどこの国の人ですか？」という質問をいただきました。私はフランス国籍です。……さて今月の料理ですが、マジでうまいです。さすがの山岡士郎もシッポを巻いて逃げちゃいますよ。それでは材料です。

《材料》

- ベーコン 1パック（豚ひきにく150グラムでも可）
- キムチ 200グラム
- ピーマン 2個
- 焼きそば（スープ付） 2人前
- ごま油 少々

注：ふたり用だよーん

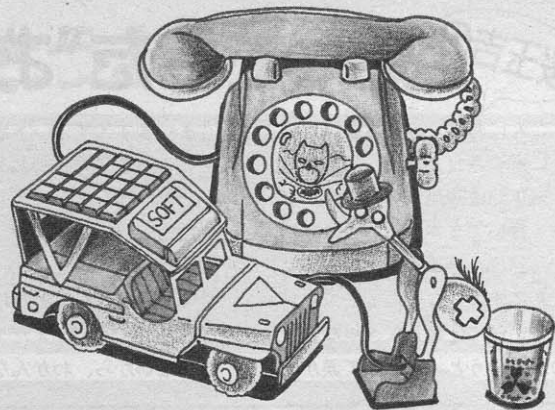
《作り方》

①ベーコンは適当な大きさに、ピーマンはヘタと中の種を取り、1センチ四方くらいに細かく切っておきます。
②キムチは、購入したままでいいですが、もし葉が大きいようでしたら、ブツブツッと切っておいてください。
③弱火で温めたフライパンに、ごま油を引きます。
④ピーマンとベーコンを入れて、2分ほど炒めます。
⑤いいかな？　と思ったところでキムチを入れます。
⑥キムチが焦げないように1、2分かき混ぜます。
⑦できたら、それを一度容器に移しましょう。
⑧フライパンを洗って、焼きそばを作りましょう。
⑨焼きそばの作り方は、袋に書いてありますので、それを見ながら、腰にグッと力を入れて作ってください。
⑩焼きそばを皿に盛り、その上にあらかじめ作っておいた具をきれいにのせてできあがりです。後かたづけもお忘れなく。
来月は〝いや～んライス〟お送りいたします。それでは。

●編集の勉強を一生懸命しています。今は三平方の定理をやってます。（小林仁・学生）

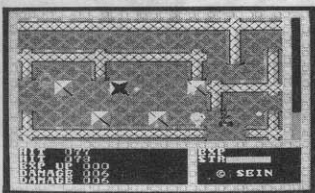
アナタに伝えたいの、この胸のときめき

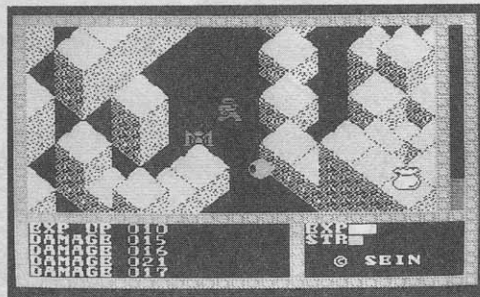
RETRO-MSX

今でこそ当たり前になってしまっているようなゲームシステムでも、開発された当時は画期的だったはずだ。あのソフトのルーツを知りたい。そんなときに、RETRO-MSX。

アラモ

1986 ザイン・ソフト(MSX1)

春夏秋冬、四季おりおり。季節の変わり目がハッキリしているわがニッポンでは、ゲームの世界にも季節感を要求されるのが当然の摂理なのである。春はあけぼの、夏は夜。それぞれの季節の風情をたっぷりと味わわせてくれるゲームソフトこそ秀逸なのだ。うん、そうに決まった。

まーいいや。3月号ということで、ホントは春めいた雰囲気のソフトを取り上げるべきなのかもしれないが、今回はむしろ真冬の乾いた空気が似合いそうなモノトーン・グラフィックの『アラモ』を紹介しましょう。

☗なんと、地下にはこ～んな平面ステージが隠されていたりするんですよ。

このソフト、いかにも冬っぽい雰囲気のゲームながら、発売されたのは1986年は夏まっ盛りの7月のことである。アクションRPGブームのさなかに発売されただけにRPGふうに仕上げられているんだけど、それはあくまでオマケのようなものなのである。このゲームのメインは、何といっても超複雑でしかもモーレツに広ーい立体迷路内での壮絶な宝探しなのであーる。

☗山あり谷あり。まさに人生の縮図である。ああ、島倉千代子。

写真を見てもらえばわかると思うが、ブロックが積み重ねられたフィールドはただでさえワケがわからなくなりそうな作りである。しかもこれが斜めにスクロールしちゃうもんだから、慣れないうちはツライのなんのってもうタイヘンだー。

ハッキリ言って万人に受けるような性質のゲームじゃーない。2時間も遊び込もうものなら頭がクラクラしてきます。でもこの立体迷路の斬新さは今でもキラリと光るものがあります。プレイするにはそれなりの覚悟が必要なんだけど、どーしてもやってみたい人はTAKERUで入手できるので、シャレで買ってみるのも一興だよーん。

Mマガネットワーク

嵐の新鋭漫画家 朝倉世界一起用

ＭＳＸ画報制作推進本部長、首周クルブシ(20)は平成2年元旦、朝倉世界一氏の起用を発表した。首周は起用要因として、「現在、イラストや漫画に対する読者の期待感は高まってきている。これらのニーズに応えるためには、新鋭の漫画家の起用しかないのでは、と思いまして。読者、そして編集者の趣味を加味しながら出た結果が朝倉氏だったのです」と述べた。

朝倉氏の代表作は双葉社刊の『週刊漫画アクション』連載中〝山田タコ丸くん平成2年〟だ。その〝ほのぼのとしたナンセンス〟や〝後ろめたい笑い〟が大好評。ちなみに髪は緑色。

そこで今月は朝倉氏のイラスト入り直筆サイン色紙を1名にプレゼントいたします。どしどしご応募くださいませ。

☗気さくな好青年、朝倉世界一氏の近影です

天才プログラマー吉田哲馬事故に!!

『吉田工務店』や『吉田建設』を生み出した天才プログラマー、吉田哲馬さん(24)が交通事故に遭い、負傷していたことが明らかになった。ＮＡＳＡ(米航空宇宙局)の調べによると昨年の12月中旬、某高速道路で追い越しをしようとした乗用車がトラックと接触、はずみでその乗用車は吉田さんの乗っていたクルマに追突したという疑い(吉田孝広談)。吉田さんは幸い軽傷ですんだものの、医師の話では後遺症が残るのではないか、との発表。吉田さんは、「一生世話してもらわなー」と比較的元気に語り、次回作の制作も順調のようです。

アセりまくる部内 空白の2ページ!

2月号で『愛しのポンコちゃん』が終了したため、3月号ではその4ページを埋めるべく話し合いをした。ところが、どうしても2ページ残ってしまった。締め切り直前の1月9日、ガスコン金矢(18、うそ)のむりやりな発言でＭＳＸ画報に組み込むことにした。というわけで今月のＭＳＸ画報は33パーセント増しの8ページでお送りしております。それではこのへんで。

●今月号からの新コーナー！ ドットおたく吉田がお送りする〝ドットクイズ〟。お楽しみに。

高ピョン クルブシ ゲヱセンの ふざけてます!

ごきげんうるわしゅう、首周です。さっそく本題に入りましょう。本題とは、えーと、なんでしたっけ、ゲヱセンさん。「かくかくしかじか」。おーナルホド。開発中のゲームについてでしたね。わかりました。

とはいっても、じつは最近、まったくといっていいほど開発が進行してないんですよ。いやあメンゴメンゴ(死語的)。べつに作業をサボってるわけじゃないのです。ヒマがないんですよ。いいわけするわけではありませんが。ではなぜ開発が遅れているか、それについてこれから説明しましょうかね。

制作しているゲームの開発順序は、
①アイデアを出す。
②出たアイデアを突き詰める。
③キャラクターをデザインする。
④できたキャラクターを組み込んで、とりあえずゲームを作りやすい機種でプログラミングしてみる。

⬆高ピョンはクルブシのキャラクターができるのを、待ってるんだけど……。

⑤音楽、効果音を入れる。
⑥できあがりを見ながら、MSXへの移植をする。

とまあ、こんなふうになるはずです。で、われわれ3人の分担はというとですね、私がアイデアとキャラクターを作って、高ピョンがプログラマー(作りやすい機種版)。ゲヱセンが音楽とプログラム(MSX版)を担当します。が、しかし！ このプロセスは③でストップしているのである。つまりは、私がぜーんぶ悪いことになってしまうんだなあ。ごめんなさい。素直に謝りますから。キャラクターをデザインする時間がないのも事実です。でももうひとつ重要な理由があるんです。それは、"今開発しているゲームはボツにして、べつのゲームを作ろう"ということなんですよ。という

⬆ヘンなパズルゲーム『フェイス』。超シンプルだぞ。

⬆和気あいあいのふたり。和気あいあいすぎて、周りから完全に浮いた存在だ。

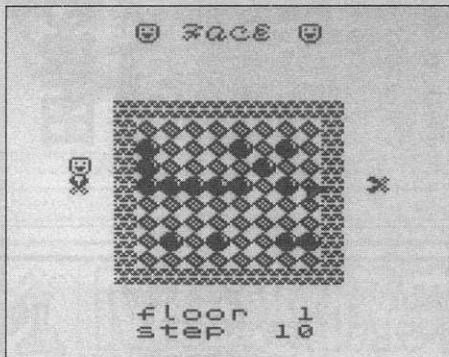
うことは、最初から作り直さなければいけないというわけ。やたらメンドくさーい。ぼよよよよーん。

Mマガ1989年6月号の、ショートプログラムアイランドに掲載されたパズルゲーム、『フェイス』は私のアイデアをもとに、私の知り合いが作ったゲームです。そうです。新しく作ろうと思っているのは、フェイスの拡張版なのです。ゲームスピード、グラフィック、そしてサウンドをパワーアップさせてあげようと考えたのです。あの斬新なアイデアを、ショートプログラムで片付けてしまうのは絶対もったいないからね。もしプレイしたことのない人がいましたら、さっそく遊んでやってください。かなりいいゲームですから。

というわけで、開発しているゲームの話は、できあがりが、おぼろげに見えてきたらまた紹介するということにしましょう。来月からは、また新しいテーマで話を進めていこうと思っています。みなさん、ごきげんよう(1回休載するかもしれない)。

天使のGペンというコーナー

⬆朝倉世界一さんのお手本4コマです。来月から連載します。ワーワー。

●犬はかわいいですね。ワンワン鳴いて。でも、テレビで「ワワワワン」と鳴いている森繁久弥は、ちっともかわいくないのはなぜですか?

ちょっといい話

こんにちは。大日本印刷のさまよえる天使、福見です。さて先月の予告どおり校正の第2回をお送りいたします。右には校正の代表的な記述法を載せておきましたので、見てください。……見ましたか? これくらい覚えておけば、まあ大丈夫かと思いますので。それではこれからMマガの進行の高橋敦子さんと飲みに行ってきますので、さいなら。えっ、もうちょっと書け? そいじゃあ校正についてもう少しだけ解説しますね。校正は赤いペン(見やすいからね)で行なうのが常識的です。そのため、校正の入った部分を"アカ"とも呼びます。写植屋さんは校正に入ったアカをもとに、写植を打ち直してくれる、というわけなんです。すると、"写植ってなに?"という疑問もわいてくるでしょ。それじゃあ来月は写植について解説しましょう。そうしましょっと。それではみなさん、さいなら。

《これが校正のすべて(一部)だ!》

記号	校正時	校正後
～	はじめしてま	はじめまして
^v	こんにちは	こんにちは
トルツメ	おはよくう(トルツメ)	おはよう
(追加)	ざぶんに座る(と)	ざぶとんに座る
(訂正)	仕事やるぞー(したくない)	仕事したくない

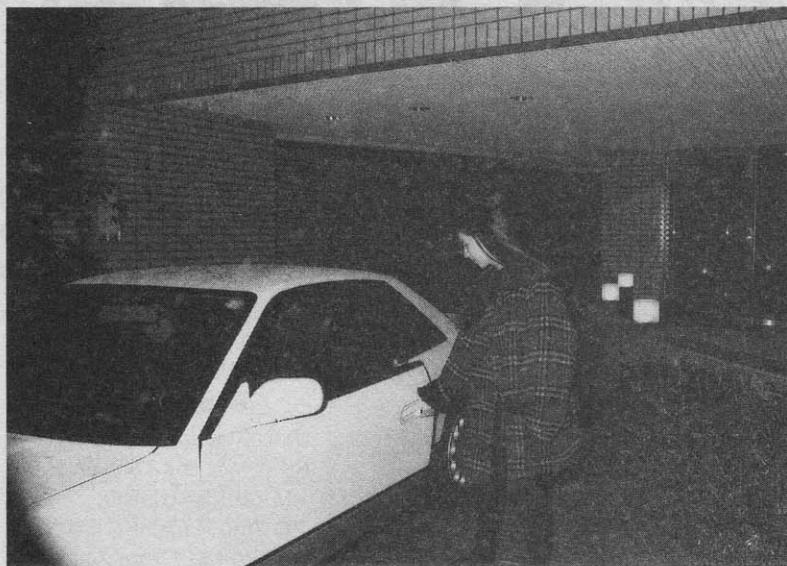
※このほかにもいろいろあるんですが、これが、基本的なものです。　BY福見

●道で800億円見つけたんですが、重くて警察に届けることができませんでした。ちえっ。

●それではおもしろい話をば。ブルータスおまえモカ、おれブルーマウンテン。おそまつ。

People ピープル

荒井清和の単行本が遅れる理由

夜ごとナイトクルージングを楽しむ相手の女性とは?

⬆見覚えのある人も多いのでは……。

⬅今年発売のファミコンソフト「いただきストリート」のキャラクターも担当。

1月某日、世田谷区にある瀟洒なマンションに1台の白い車がすべり込む。乗っていたのは、荒井清和である。

この男、MSXマガジンのアートディレクターであり、テレビゲーム界で異彩を放つコミック『ぺーしっ君』の作者であり、かの堀井雄二原作のファミコンソフト『オホーツクに消ゆ』のキャラクターデザイン、グラフィックを担当した、知る人ぞ知る業界人なのである。

書書丸のキャッチした噂によると、3年ぶりに彼の単行本が出るらしい。予定では、'89年末発売のはずであったが、遅れているという。その理由は、上の写真をご覧いただきたい。

この晩、車に同乗していたのは、Mマガ読者の方ならご存じであろう、小誌編集部の菅沢美佐子である。

なんとこのふたり、風の噂によるとすでに入籍ずみらしいのだ。「なにィ? コノヤロー」という諸兄の声が聞こえてきそうだが、なんともうらやましい限り。書書丸のほうがなんだかドキドキしちゃったのでありました。

The reason why the publication of Kiyokazu Arai's d book delayes

キミを待っている!!

❖いろんなものを大募集❖

MSXマガジンでは、キミたちの隠れたセンスやあふれる才能を呼び起こすために、ありとあらゆる芸術作品を募集することになりました。さあキミも、明日のために、立ち上がろう!

①文学作品

小説、詩、短歌、俳句、エッセイ、紀行文、川柳などなんでもけっこうです。読者の心をうつ作品をお待ちしてます。

②イラスト

基本的には何を題材にしてもかまいません。ただし、あまりに過激なものは困ってしまいます。大きさは問いませんが、〝優れた作品は誌上に掲載する〟ことをお忘れなく。モノクロ作品が原則ですが、どうしてもカラーで描きたい人は、カラーで応募してください。

③素敵な写真

街で見かけた素敵な光景、動物たちのほほえましい姿。〝こんなすばらしい写真を読者にも見せてあげたい〟というようなワンショットを募集します。また、同時に〝マヌケな写真〟も募集します。読者が「プッ」とふきだしちゃうようなものがありましたら、お送りくださいませ。モノクロ、カラーは問いません。

それではあて先です。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
オレの芸術はこれだあ係

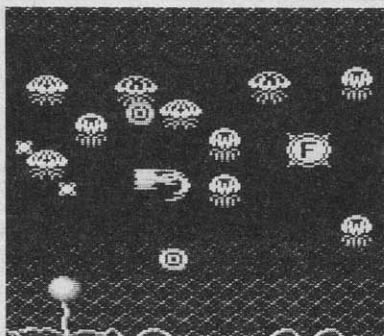
●MSXのキーボードって、気持ちいいですね。クセになりました。(匿名希望・主婦)

●昨日、ピラルクーを買いました。大きくて、とてもひとりでは食べきれませんでした。(ンガペラ・モジュネ・原住民)

東洋一のドットおたく 吉田のドットクイズ!!

何のまえぶれもなく始まっちゃいました、天才・吉田孝広がお送りするドットクイズです。司会、進行は私、ラメン田川でございます。どうぞごひいきに。

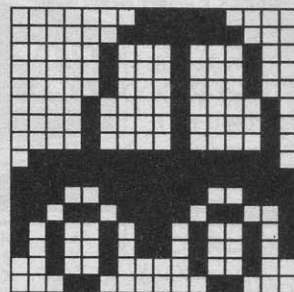
じつはこのコーナー、前からやってみたいと思っていたのですが、スペースの都合やその他もろもろの事情がありまして、連載の時期を待っていたのでした。そして今月号の2ページ増量のチャンスに、ドーンと連載してしまおうではないか、というわけで急きょスタートしました。コンピュータ業界のド肝を抜く柔軟な発想と、明日のドッターを育てるべく始まった、まさに起死回生(たとえがヘン?)のコーナーといえるのです。

ところでみなさんは天才ドット野郎の吉田孝広について、あまり知らないと思いますので、ここでご紹介しておきます。16歳に間違われることが多いけど、じつはれっきとした22歳。吉田工務店で作った『ZELIXER』を編集部に応募したところ、口のうまい編集者におだてられて、今にいたっている。代表作に吉田建設のサンプルゲーム『SUPER ZELIXER』、すご八のサンプルゲームのグラフィックなどがある。3色もあれば16×16ドット内になんでも描ける、まさしく〝ドットおたく〞である。また、市販のゲームや読者投稿のゲームにもうるさく、スキあらば「ここがアマい!」とディスプレイ上の1ドットを指さすこともしばしば。ポリシーのあるドッターとして君臨している。

⬅彼の出世作『吉田建設』。業界からの誘いの声もよく聞く。オレはよく聞くぞー。

そんな彼が始めるクイズだから、かなり難解なものになるのは必至。ただ、あまりにマニアックな問題は極力避け、〝マッチ棒パズル〞のような手軽さをイメージさせるコーナーにしようと思います。今月は2問出題しました。それぞれの正解者のなかから、抽選で1名様ずつに図書券3000円分差し上げます。どんどんご応募ください。首を皿のようにして待ってます。

〈吉田孝広プロフィール〉

3秒でグラフィックの評価をくだすファニーフェイスの彼。しかし彼の過去、私生活などのほとんどはシークレットだ。彼の最新作は『アルゴウォーズ』で拝めるぞ。なーむー。

問題1

上の16×16ドットで描かれたキャラクターをごらんください。じつはこのキャラクター、吉田孝広が描いたものから、適当な1ドットを消したものです。そこで問題。この中に1ドットを加え、完成させてください。解答は、〝右から◯番目、上から◯番目〞の形で答えてください。

問題2

8×8ドットの正方形の中に、カエルを描いてください。ただし使用できる色数は1色だけです。

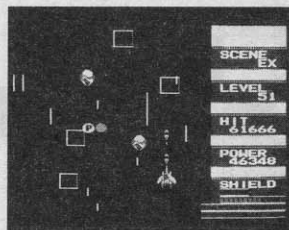
MSX研究所

今月から始まったこのコーナー。わが研究所は、世の中にうずもれた数々の神秘をクローズアップし、大胆な見解と切り口でズバズバと批評していくことを目的とする謎の集団だ。自分で謎の集団と言うところがいかにも怪しげでよい。

それだけでなく、毎月その道のプロフェッショナルをお呼びし、白熱したディベートを繰り広げる予定だ。予定であるのだが、諸々の事情により、今月は呼べなかったというのが実情だったりする。

しょうがないから、所長は帰る。とかなんとか言ってみても原稿はなくならないので、今回は身近な話題を取りあげることにしよう。

現在Mマガ編集部には、昼夜休みなく電源が入っているMSXマシンが2台ある。ひとつは、編集部が動かすお湯ネットのホストマシン。これは強制空冷のファンがついている特殊なMSXで、ホストの性格上24時間フル稼働しているのはしょうがないのかもしれない。

そして、もうひとつが『ブラスターバーン(通称BB)』のレベル上げに使っているビクターのHC-95だ。BBとは、コンパイルのディスクステーションに連載されているシューティグゲームのことで、敵を倒すことで自機が成長するシステムになっているのが特徴だ。

⬆レベル50という破壊的な強さをほこる。ほとんど無敵バージョンのプレイだ。

しかし、はじめは軽い気持ちでプレイしていたはずのBBは、自機のレベルが上がっていくうちに究極のレベルを目指すための戦いへとなっていったのである。もしかするとこれは、〝宇宙の先には何があるのか〞といった、人間の根本的な知識の欲求と同じなのかもしれない。BBが終わるそのとき、彼らは悟りを開くのである。

NEWS 車大国ニッポンにみる南青山ガイシャ問題

日本はいま、空前の外車ブーム。最近は外車と言わず輸入車と呼ぶそうだが、まあよい。とにかく、最近の輸入車の多さにはうらやま、いや目があまるものがある。なかでも日本で一番外人さんが多いという南青山のパーキングには、国産車より輸入車のほうが多く止まっているほどだ。このゾーンに影響されて、編集部で輸入車を買う人がいた。しかし、ローンは返せるのか?

➡骨董通りの輸入車の多さに池沢さとしもびっくり(うそ)

●ビッツーの『グラフサウルス』は、操作性もいいし、自然画も描けるのよ。すげーぜ。

●明治神宮に初詣でに行きました。あまりの人ゴミに気がめいってしまいましたが、仕事がしやすくてよかったです。(板垣退助・スリ)

アタマのラジオ体操第2

クロスワードを解き、二重枠に入った言葉をうまく組み合わせて5つのゲーム名を作りなサーイ。んで、そのうちRPGじゃないものを答えなサーイ。超ムズだから家族みんなで解いてくだサーイ。

《タテのカギ》

1 『ゼビウス』の回転板といえば。
2 『イースⅡ』の最初の街の名前。
3 タテ2の街のジラの家の地下室で銀のコレを使うんだよね。
4 「そろそろ〇〇〇〇します」と言って帰りました。
5 象の鳴き声。
6 ウイルス退治には、やはりコレ。
7 教会の窓でおなじみ。
8 ギルは男、〇〇は女。
9 『バブルボブル』や『サイコワールド』は〇〇〇〇〇ゲームだ。
14 地球の衛星。
16 アドルのふたりめの彼女？
18 仮面ライダーでは小林昭二の役。
20 大きく持たなきゃ。
22 食べると、口がかゆくなるよね。
23 ネギをしょってる鳥。
24 空洞。
26 犬の代表的な名前。
28 ゲームミュージックの第一人者、〇〇〇祐三。
29 電圧を下げて消費者へ送る設備のあるところ。
30 1984年のデータイーストのアーケード版シューティングゲーム。
31 最後。おしまい。
33 浪費の逆。
34 『パロディウス』では〝グレイブポスト〟という名で登場。
37 しっかり持たなくちゃ、ね。
38 伝染するおそれがあるので、あの患者は〇〇〇しました。
40 現代的。
42 酢をよくなじませた、アニサキスの好きな魚。
43 元ずうとるびの江藤の下の名前。
46 小林克也はコレに合わせて繰り返すだけで英語を覚えた？
48 母を訪ねて三千里の主人公の名。
49 〇〇〇休す。
50 アルファベットでMの次。
51 ヨコ32より2本多い。
53 後ろの逆。
55 アスキーの、ほとんど知られてないアクションゲーム『スクイッシュ・〇〇』。

《ヨコのカギ》

1 ソ連かアメリカでプレイする。
7 はずれ。次に期待しましょう。
9 アドルの髪の毛の色。
10 1枚でおもちゃの缶詰めが。
11 骨の〇〇まで愛してる(キザ！)。
12 万の上。
13 ジョイ〇〇〇〇〇でゲームする。
15 ちーと、金くれや。
17 そもそも、ゲール語で〝ヒースの茂る丘〟という意味。12年ものがよく知られているスコッチ。難しいー!!
19 MSX用のゲームはほかの〇〇〇では起動しません。あしからず。
21 理科の実験でおなじみの、〇〇〇〇試験紙。
23 生け花のことでーす。
25 〜〇〇に一こないかー。新沼謙治の歌ですね。
26 アガサ・クリスティーの小説でおなじみ、エルキュール・〇〇〇。
27 『パロディウス』の主人公。軟体動物。
29 赤血球の中にあります。
31 言い争っても〇〇が明かないぞ。
32 映画の野外撮影。
35 小島功の『ヒゲと〇〇〇』。
36 なんでも安い、〇〇〇〇〇〇〇ショップ。
39 〇〇遠方よりきたる。
41 ナヨナヨしてるけど、栄養バツグン。ヒヨワな子どものたとえにも使われますね。
43 〇〇〇の重傷を負った。
44 出てれば打たれる。
45 大泉滉に似ている芸術家。サルバドル・〇〇。
47 巨人の優勝で丸坊主になったことで有名。
48 金属製の共鳴管をつりさげた、木琴のような楽器。
50 〇〇〇〇斬りといえば、アントニオ猪木でしょ、やっぱ。
52 バカなワシントン〇〇〇〇。
54 パンツとか、シャツでおなじみの会社。
56 おじいさんとかおばあさんとか、鬼とかがよく登場する。
57 オレンジ色のパッケージでおなじみのタバコ。
58 『ハイドライド』のヒーロー。

2月号の解答と1月号の当選者

答えはコナミでした

わかったかな？ 文字を組み合わせると、〝スペースマンボウ〟になるんですね。んで、1月号分の当選者は、千葉県の木村真理さんと山形県の伊藤昭さんです。おめでとうございました。オレもほしいな、図書券。

文学ノスゝメ

連載小説…『青春の白球』(中編)

作：東京都 綾小路まどか

練習試合にそなえる荒縄高校野球部員。今日はいつもの練習メニューに、念力を使った守備練習と上手なペットの飼い方をプラスした、嵐の猛練習をこなしている。しかし、そんな練習にだれひとりとして弱音を吐く者はいない。なぜなら相手は宿敵、国立あからさま高校なのだから。

マネージャーのさちこ(上から86、59、88)は喫茶店〝いけにえ〟にいた。あからさま高校野球部のキャプテン、へろ川シュワルナゼ(クォーター)との待ち合わせしていたのだ。

「ごめん、わざわざ呼び出して」

と、へろ川。

「……で、用って？」

さちこが小さな声でつぶやく。

「じつは明日の試あ……」

と、へろ川が言いかけたときだ。

「カフェ・オレのお客様は？」

そう言ってウェイターが現われた。さちこが手をあげると、ウェイターはうなずき、カップに注ぎ始めた。

ジョジョジョジョジョジョジョ。

コーヒーとミルクの入ったポットをそれぞれの手に持ち、上空からカップめがけて注ぎ込まれるカフェ・オレ。その流れはもう止められない。顔にカフェ・オレしぶきを浴びるふたり。ウェイターは目をつぶっている。はたしてベチャベチャになった席に座っているふたりは、いつ、まともに話ができるのだろうか。

※この物語はフィクションです。

●『帰ってきたウー君のソフト屋さん』は、どこに行ったのですか？(桜沢エリカ・漫画家)

近未来ゲーム思考空間

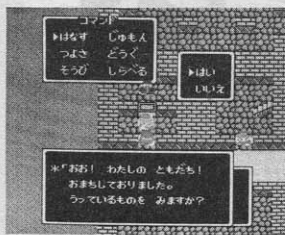
これからのゲームの未来について、あくまでもマジメに考えていこうというこのコーナー。今月は"店"について考えます。本来、ほしい物を手に入れる、という人間の欲求から生まれたといえる店。ゲーム、とくにロールプレイングゲームに登場する店は、そのほとんどが"売る"と"買う"しかない、単なる場所であることが多いんですよね。しかしこれでは、いつ行っても同じセリフしか言わない主人のいる店と、そこいらへんに置いてある自動販売機(以下自販機)のどこが違うのだろう？　なんて思ってしまいます。これはディスクやROMの容量の関係上仕方ないことかもしれないけどね。ならいっそ、店なんかなくして、ぜーんぶ自販機にしちゃえばいいのに。

近未来を舞台にしたロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームって、いろいろありますけど、そういえば自販機が出てきたのって、ないですよね。将来はもっと自販機が普及し、現在店で売っているたいていの商品が道ばたで気軽に買えるようになるんじゃないでしょうか（完全に主観的な意見）。

たとえばアイテムの自販機があったとします。お金を入れ、ほしい商品のボタンを押すとガラガラッと出てくる。取り出し口に手をやろうとすると、どこからか軽快な音楽が。「もしや……」。赤いランプが点滅している。そう、いわゆる"あたりもう１本"というやつだ。これはあくまでも例にすぎないけど、このほうが現在の惰性的な店よりはずーっとリアリティーがあると思うんだけどねー。

いまのゲームに登場するほとんどの店には、"おもしろさ"がないと思うのだ。ここでいう"おもしろさ"というのは、もちろん客と主人との駆け引き、つまり値引きのことだ。客はできるだけ安く買いたい。主人はできるだけ高く買ってほしい。そこから始まる戦い(水面下の戦いね）は見ているだけでも楽しい。「お願いします」とひたすら頭をさげたり、逆に「べつにほかの店で買ってもいいんだよ、オレは」と脅したり。

⬆コミニュケーションの場としても最適ですね、店って。

私が知ってる限りだけど、値引きできる店が登場するゲームは、エニックスのファミコン版『ドラゴンクエストⅢ』くらいだろう（MSX版でも何かあったが、思い出せない)。このゲームの店は主人の性格づけが明確で楽しく、ニヤニヤしちゃう。じっさいの売買とくらべると元も子もないけど、駆け引きの"おもしろさ"は味わえる。グラフィックのリアルさを追求するよりも、こういったリアリティーを追求してほしいものだ、と思うわけです。

⬆『ドラゴンクエストⅢ』に登場する店の主人は、口がウマいのなんのって。

⬆市っておもしろいよなあ。剣を買おうとして思わず古時計買っちゃうとか。

本当はもっと書きたいんだけど、とりあえず今月はここまでです。来月は"店"の２回目です。ゲーム向きの環境なのに、なぜか使われたことがほとんどない"市"について。そして、店内でのコミニュケーション論(なまいき！)を考えていこうかと思うのです。

みなさまからの"これからのゲーム論"もお待ちしています。

●先日、犬を拾いました。とてもかわいいです。私が笑うと、犬も「ハッハッハッハ」と笑います。幸せって、いいですね。（木村早知子・熟女）

おめでたいけどオレも早く結婚したいぞ

よくわかんないんですけど、編集部では結婚がブームだ。先日となりのファミコン通信の、顔の丸い人とすごいおっぱいの持ち主が電撃結婚したかと思えば、今度はMマガだよ。白のシルビアを衝動買いしたプロ野球好きのおやじと、オレの机の隣でニコニコしながら「いや～ん」とか言ってる人が、入籍してたのだ。うまいよな。やってくれるじゃん。出張のときに猫を預けた、までは知ってたんだけどなあ。ニアピン賞だな。オレもツメが甘かったぜ。インド人もビックリだな。まおくん(推定３歳)も思わず喜んで、飛びついてくるといったところでしょうか。でも、酔った勢いで"てんとう虫のサンバ"を歌おうとすると、スパゲッティ付きのフォークが飛んでくるから注意しろよ。それにしても子供は作るのかなあ。やっぱり男の子だったら"べーしっ"、女の子だったら"エリア"って名前になるんだろうね。いや～ん。

というわけで、おたよりお待ちしてます。さようなら。

あて先はここ

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
月刊MSX画報
指を出したらニオイをかぐ係

●結婚したーい。軽井沢で花嫁抱き上げたーい。塩崎剛三さんみたいに。（山田太一・英検３級）

パンパカ大将

おたより万歳

Mマガ編集部では机の上をキレイにすることが流行っています。しかし、みんなソワソワして仕事が手につきませーん。

学校で劇をした。ぼくは白アリの役をいっしょうけんめいやって、みんなにほめられたけど、なぜかむなしかった。ついでに、友人Sは、ゲジゲジの役だった。　（山口県　森重　和哉）

♨いやー、ほめられたんならいいじゃない。けっこーなコトだよ。白アリの役に一生懸命になれるなんて、たいしたもんだ。いや、バカにしてるんじゃないよ、決して。白アリをやれったってフツーはできませんよ。白アリっていえば柱をガリガリかじって迷惑がられ、最後には強力な薬で抹殺されるわけでしょ。そんな役を引き受けるなんて……あ、ホントに感心してるんだってば。

それに友人S君もエライ！　ゲジゲジなら、なお引き受けたくない。名前からしてゲジゲジだもんなー。つきあいたくないなー。

で、なんの劇だったの？　白アリとゲジゲジが登場して、しかも中学校でやるよーなやつって？　さっぱりわかりません。

いつも芝居がかった編集者

ぼくの犬は手にまとわりついてきて腰をふります。　（岡山県　植月　啓次）

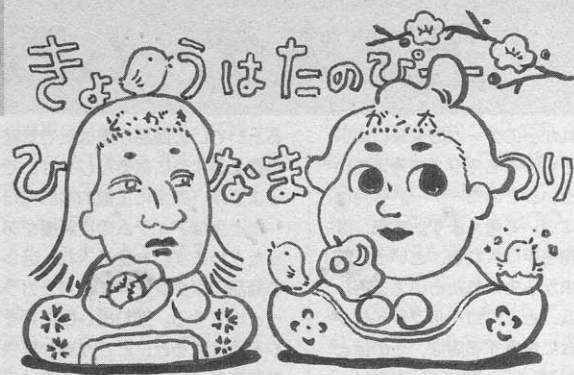
♨うちの猫はねー、腰はふらないけど手や足にまとわりついてきて、そんでもって歯ぐきでしゃりしゃり噛むので、気持ち悪いです。腰をふっているのは飼い主のほうかもしれない。そんなこたあ、どうでもいいですね、はい。

ところで、デザイナーの福田純子の家には、門柱にこま犬ではなくて、こま猫がいて門番をしているそうです。単なるノラだった猫をそこまで立派な猫に育てあげたのは、彼女の母。よっぽど暇……いや、優雅な生活をなさっているのね。で、福田純子は毎日そのこま猫に迎えられて家に入るんだって。いいなあ。

それにしても、犬ってなーんにも考えてないような顔してるでしょ。そこが好き。だから、キミの犬も腰をふってはいるが、私のとは違って、じつはなんの意味もないのでしょう。なにか魂胆があったりしたらこわいけどね、相手が犬だけに。気をつけましょう。

腰ふりながら原稿書いてる編集者

フィンランドのビール"TOGO"はおいしいのですか？　（福島県　柳沼　工）

♨フィンランドのビールですか。私は飲んだことないですねえ。私が好んで飲むのはエビスビールかハートランドです。前者は力強いのどごしが気に入ってますです。んでもって後者はスッキリとした味わいと比較的ライトな感覚が楽しめるので、なかなか好きです。モルトも好きなんですけどね。ちょっとすっぱいような味がいいんですよ。あ、なんだか"美味しんぼ"みたいになってきましたね。「えー、ビールに米とコーンスターチが入ってるんですか!?」なーんて言ってみたりしてね。そうそう、北海道限定発売の"サッポロクラシック"っていうビールがうまい。このビールは文句なしだ。カニとかイカをつまみながら飲むビールのうまいこと。去年の夏はおいしいつまみにおいしいビールで過ごしましたのよ、北海道で。うひひ。じゃあ今日の仕事はこれまでにして、家でビールをグイッと飲みながら、おとなの時間をエンジョイしましょうかね。ところでさー、キミ、未成年じゃないの？　ダメだなー、ビールはおとなになってからだよ。人のことを言える立場じゃないけどね、とほほ。

高校時代に一晩で4リットルのビールを飲んでテストにそなえたことがある不良編集者

夏祭り、田植え稲刈り、雪だるま（季語はなんでしょう？）　（兵庫県　尾形　諭）

♨がーん、まさかこんなのがくるとは……。しかし1月号のこのコーナーで、どんな句でもいいと書いてしまったからには、文句のつけようがありません。それでは、この句について考えてみましょう。

まず"夏祭り"が季語と考えるとだなあ……。わかった。

●実家に帰ったら肩にインコを乗せた親父が出迎えてくれた、という人が、半径1メートル以内にいます。あんただよ、あんた。

●さっちゃん、撮影しようか。え、今できない？　じゃあ、レゲエの店にでも行こうか。

★これは業務連絡です

ある日、隣の菅沢が言った。
「あたし、明日の会議で今度こそ言うわよ。あたしあてに届いた荷物を勝手に開けて、しかも戻しておかないなんて許せないもの。ホント、困るんだから」
ええ、おっしゃる通りで。で、その数分後、副編集長であるガスコン金矢が私のところに宅急便の包みを持ってきて……。
「これさ、先週からボクの机のところにあったんだけど」
「げげっ、これ探してたん……」
「いやー、誰も気がつかなかったんだねえ、ははは」
菅沢は翌日の会議で、何も発言しませんでした。Mマガのみなさん。黙って借りたものでも、キチンと返しましょう。親しき仲にも礼儀はありありです。

いつも田植えだ稲刈りだと働きづめの、雪だるまのような体型をした農家のおじさんも、さすがに夏祭りがやってくると、仕事の手を休めて村のみんなと楽しそうに踊ることだなあ、ってなことを詠んでいるわけだ。

よーし、次は〝雪だるま〟だ。雪が積もったので雪だるまをたくさん作ったが、こいつらがこのまま溶けずに田植えとか稲刈りをしてくれるなら、年中無休で夏祭りのような騒ぎができて楽しいのになあ……ああ、苦しい。やっぱりムリがありますね。もうやめた。

今度は芭蕉に負けないような句を送ってちょうだい。説明も書いておいてくれるといいなあ。季語はひとつにしてね、おねがい。

たらちねの編集者

最近、めっきり寒くなりましたね。どうして、こんな書き出しをしたかというと、じつは、我が輩は冷え性なのです。なぜなら、低血圧なのです。それは母の遺伝なのです。私の通っている高校は、ナント、暖房がないので困っています。なんとかしてください。

（栃木県　小林　朋弘）

♨おおっ、じつは私も冷え性なのですっ。それから、低血圧です。しかも母の遺伝なのです。私の通っている会社には、ナント、暖房があります。効きすぎて眠くなることもあります。眠っている人もいます。これは内緒です。

寒い朝は、目が覚めても起きることができません。1時間ほど悩んで、ようやく起きる決心がつきます。普通はこれを血圧が低いせいにします。しかし、私の母は超低血圧のくせに何の迷いもなしに勢いよく起きます。目覚まし時計いらずです。だから血圧のせいにはできません。そこで私はたんなるものぐさ扱いされます。

高校に暖房がないのはかわいそうですが、Mマガではどうすることもできません。寒いほうが頭がスッキリして授業には効果的です。他人のことだからそう言えるんだ、と思っているでしょう。そのとーりです。でも、寒い教室で寝そうになっている人がいたら、往復ビンタで起こしてあげてください。二度と起きられなくなる恐れがあるそうです。それが原因でケンカになっても私は知りませんけど。

まあ、そんなことを考えているうちに春になっちゃうんだから、もう少しの辛抱ですねえ。

冬眠中の編集者

いきなりけとばさないでくださいよ。まったくもう。今、ぼくはきげんが悪いからあんまりおこらせないようにしたほうがいいよ。　（大分県　安藤　潤）

♨は、はい、けとばしてすいません……なーんてな。そんなことをした覚えはこれっぽっちもないが、とりあえず謝っておこう。

この安藤君からは数枚のはがきがまとめて送られてきたが、どれもこれも唐突な書き出しだったなあ。たとえばさあ……あ、これこれ、このはがき。〝どういたしまして。ほんのできることをさせていただいただけです。お礼なんてとんでもない〟ってやつね。まるで、昔よく買ってた点取りうらないみたいだ。しかも彼のアンケートはがきの解答を見ると、パソコンを犬の散歩や猫の世話に使いたいそうだ。パソコンも来るところまで来た。冬眠から覚めた編集者

僕の家の近くで、夜中の2時ごろ聖書を読む声が聞こえてくる。朝4時に鶏が鳴き、6時にお経が聞こえる。学校から帰る途中、たまに桂文珍に会う。

（大阪府　池田　達也）

♨ありがたいようで迷惑な話だなあ。私のうちの場合、夜の11時ごろに石焼きいも屋とアイスクリーム屋が騒がしく、夜中は酔っぱらいの歌声、そして昼にはオウム教だな。会社の帰りにはおすもうさんかヘビメタに会います。髪型も体型も対照的。でも、ヘビメタのほうがこわくない……。

ノイズに慣らされた編集者

NO.18974150◎　桜玉吉

この時期ゃ
どこもかしこも
工事だから
人手不足でなー

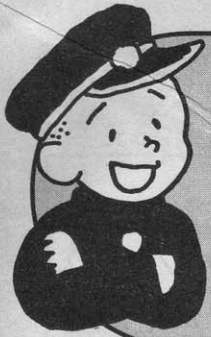
おたより書いてねー

ちぇーっ、コンタクトレンズ流しちまったよーい。ついてないなー。もう流すもんか。え、そんなこたあどうでもいい？　あ、そう……あ、そう。

えー、このごろイラスト入りのおたよりが増えています。いいぞ、その調子だ！　あとはイラストとおたよりの内容が一致するようになれば完璧だ、と私は思っているのであります。

〈あ て 先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ああ、パンパカ大将係

●最近、着物の着付け教室に通ってるって言ってるのに、だーれも信じてくれないでやんの。あったまくるなー。そりゃもちろん、ウソだけどさ。

●さっちゃん、撮影しようか。え、ホントにするの？　しちゃうの？　しちゃうのね？

全国の悩める少年少女に愛の手を！

MSX人生相談

人生相談指南役 もりもり博士のお言葉

これを読んでいるキミ、キミは今悩んでいるね？　ひとりで思い詰めるのは身体に毒だよ。些細なことでもけっこう、ゲームの解き方から性の悩みまで、なんでも私に相談してくれたまえ。

サーク

第１部の要塞の中にいるボスキャラにどうしてもやられてしまうんです。あのドラゴン＆おサカナの攻撃をかわすだけで精いっぱい、とても攻撃する余裕なんて……。アクションゲームが苦手な私、こんなへたっぴぃでも勝てる攻略法を教えてもらえませんか？　どーかよろしくお願いしますぅ。

東京都　西本しのぶ

しのぶちゃんか、すてきな名前だね。アクションゲームが苦手だということだけど、このゲームはそのへんのバランスが良く取れているからキミのようなコでも必ずクリアーできるはずなんだ。何回もやられながら、敵の動きの特徴を覚えれば攻略法は自然とわかるものだからね。ではまず、ドラゴンの動き方を見てみよう。こいつは、自分と反対側の水面から出現し、自分のいる場所の真横までくると上半身を曲げて炎を吐くんだ。だから、攻略法はなるべく中央下の位置にいて、ドラゴンが身体を曲げ始めたらすぐに上に逃げて炎をかわし、上から脳天めがけて攻撃すればいいわけだよ。それじゃ、頑張ってみてね。

カオスエンジェルス

いちおう、最後の敵を倒してエンディングを見たんですけど、まだ満足できません。というのも６階のモンスターを一撃で倒せないからなんです。今レベルは24で、これ以上はなかなか上がりそうにないし、なにかいい方法はないでしょうか？　あれば教えてください。

栃木県　田原雄作

ふむふむ、一撃で倒せないというのはつまり、女の子のエッチなグラフィックが２枚全部見られないということだね。すべての女の子の裸を見るまで満足できない、その気持ちはよくわかるよ、うんうん。そこで、ちょっと手間はかかるが、確実に一撃で倒せる方法を教えてあげよう。まず、６階の適当な場所に蛙の彫像の片方を置く。それがすんだらダウンの魔法で４階に降り、バブリースライムと戦って分身能力を身につけるんだ。そしてさらに２階まで降りて、ハーピーと出会ったら分身して戦い、彼女の特殊能力を身につけるわけだ。そこまで完了したら、その場でもう片方の彫像を使って６階にテレポートすれば準備完了。２、３歩歩いてバイタリティーを回復した後はエスケープキーを押しっぱなしにして、その場所でモンスターが近付いて来るのを待っていればいい。特殊能力を使えば必ず一撃で倒せるはずだよ。ただし、この手順１回につき、ひとりしかエッチできないのだ。どの世界でも、女性には苦労させられるものだよ。

悩み疲れたらはがきちょーだい

このコーナーでは皆様からの質問をお待ちしております。アドベンチャーゲームの謎の解き方、シューティングゲームのボスの倒し方など、わからないことなら何でもけっこうです。電脳心理学博士、ペーター・F・もりもり博士がやさしくお答えします。

グラムキャッツ

けっこーすいすい進んできたんですけど、ある場所ではまってしまいました。その場所は超能力開発のトレーニングのところです。5枚全部当てなくちゃいけないみたいなんだけど、どうやれば当てることができるのかまったくわからないんです。やっぱり超能力がないとダメなのかなぁ……。それにしても、このゲームのグラフィックは凄いですね、もう何回もイカせてもらいました。

東京都　鵜森安孝

ふむ、この超能力トレーニングは、このゲームでのはまりやすいポイントのひとつなんだよ。もちろんこれはゲームであるから、キミに本当に超能力がなくてもクリアーすることはできる。まぁ、その点は安心してくれたまえ。結論から先に言ってしまうと、このトレーニングは、純粋にスペースキーを押すタイミングだけの問題なのだよ。まず、秒針のついた時計を用意してもらいたい。5枚のカードがあわさって、少し下に動く。その動きが止まった瞬間から数えて7秒後にスペースキーを押せばずばり当たってしまうのだ。カードの選択をする必要すらない。簡単でしょう。ところで、一晩に何回もするのは健康に良くないよ、ほどほどにしないとね。

悶々怪物

ステージ3のボスが見つからなくて困っています。ブーツがかなり厄介な位置に隠してあったので、熔岩の火柱の隣にある扉が怪しいとにらんでいたのですが、その奥を探し回ってみてもボスは現われませんでした。隠し通路の奥にいるんでしょうか？

埼玉県　芝田耕作

うーん、じつにおしい。目のつけどころはまちがっていないんだよ。熔岩の上に乗れるアイテムのブーツ、それがあんなにキビしい場所に隠されるということは、もちろん熔岩の火柱の上に乗らないとクリアーできないということだ。それで、キミはその火柱の隣にある扉に入ってしまったわけだが、それは正しい答えではないんだ。この場所でマップを見ていればボスがどこにいるのかはすぐに想像がついたはずなんだけどな。ほら、この場所の真上の部屋がぽっかりとあいているだろう。もうわかったよね。そう、熔岩が最高潮に達したときにジャンプすればいいのさ。

愛のイラストコーナー!!

この人生相談ではイラストも募集しています。モノクロで描いてください。サイズは自由です。ゲームに関係した絵にしてくださいね。

➡トーナメントも始まって、『激ペナ』ブームはさらに燃え上がる！　山形県、伊藤昭の作品。

⬇くねくねしていた菅沢美佐子が、なんと！　結婚!!　まだくねくねしてるけど。広島県、山岡四郎の作品。

⬆静岡県、戸塚ぎーちの作品。なんとも味のある絵だなあ。キャラクターが吉田戦車っぽいところが好きだな。

⬆タイトルは「森の貧血」だそうだ。岩手県、藤野安美さんの作品だ。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
MSX人生相談係

技 MSXゲーム指南 あり一本

僕は技あり一本です。今月もおもしろい技がめじろ押しでウハウハものですよ。さあ、これからの2ページ、手に汗握って読んでちょうだいませ。きっとキミのMSXライフの手助けをしてくれること間違いなし！　と思うんですけど、いかがなもんでしょうか、奥さん。

●おっ、こんなところにまで文章が。これはデザイナーの筒井さん(旧姓三輪)のワナだ！

一本 サーク ボツグラフィック集だあ

時期的に、というかタイミングよく、というか、今月は『サーク』のネタがどっさり。毎月100通ほど届く技のうち、今月はサークネタが半分以上も寄せられた。人気も高く、ゲームの内容も申し分ない。マイクロキャビンのみなさんは、さぞかし楽しい正月を迎えられたのでは、と察します(余計)。

⬆ファンファーレとともに現われるタイトル。凝ってるーぅ。

さて、栄えある今月の一本は、そのサークのボツになったグラフィックが見られるというものナリ。その方法とは、ノルマナの町にいるデインちゃんのおねしょを……、うそです。ちょっとフェイントをかけてみました。さーて、お遊びはこれまでにしましょう。とりあえずサークを解いてください。おもしろかったでしょ？　んで、解き終わったらそのままの状態で5分ほど待ちます。少しでも体を動かしてはなりません(マジ？)。するとどうでしょう。高らかな音楽とともにボツグラフィック集が始まるのでーす。ヒューヒュー！

情報提供:神奈川県　スープおやじ

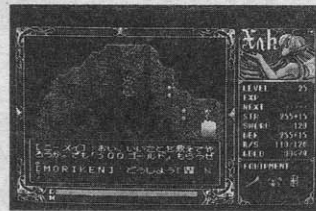
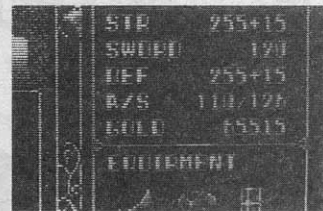
⬆ゲーム作りに対するひたむきな意欲と情熱が感じられると思うのだが、どうか。

⬆なーんでこれをボツにしちゃうのん？

⬆このようなのが全部で8点ありんす。

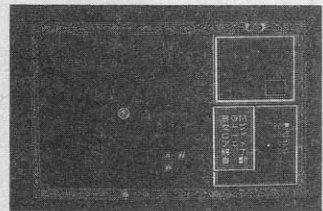
技あり サーク 貧しすぎて大金持ちに!?

経験値もほしいけど、やっぱりお金もほしいよねえ。いくら血で血を洗う大格闘を繰り広げてみても、もらえるゴールドがこれっぽっち。なんかやりきれないよね。この物欲をどうしたらいいのー？　この魔法がほしい。でも、あの剣もほしい～。そんなアナタに耳寄りのニュース。まず、ネムスの町に行きます。次にゴールドを400～499にしましょう。そして出口付近にいるニーメイに情報を聞くのです。これでアナタもリッチ。

情報提供：富山県　堀田智浩

⬆所持金がこれっぽっちじゃ情報が聞けないよー、なんて嘆くよりも、トライだ！

⬆おおお！　知らぬ間にお金がくぉーんなに増えてる。ネズミ小僧の仕業か？

有効 銀河英雄伝説 オレ、なにもしてないよー

SFもののシミュレーションゲーム『銀河英雄伝説』。このゲームも人気があるようですね。担当者も、「これねー、いいわあ」とホメておりました。さて、このゲームの技とは、なんと、プレイヤーが操作しなくても勝手にゲームを進めてくれる、〝自動モード〟なのです。ゲームを始めたら、STOPキーを押します。少し画面が乱れたらしめたものです。そのあとコマンドモードにすると、〝自動〟というコマンドがあるではないか！

情報提供：愛知県　近藤和久

⬆一部の機種に限り正常に作動しない場合があります。だから有効にしたのよ。

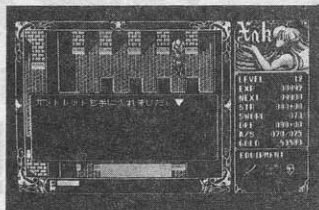
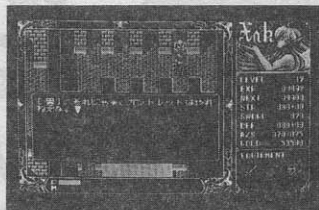
●来月号からここには〝技ありワンポイントレッスン〟が始まります。どうぞお楽しみに。

●みんながんばれ！　おれもがんばる。いや、いつでも全力を尽くしているのだ。あ、うそです。あ、やっぱり毎日がんばってるよ。たぶん。

有効 サーク
じつはとってもいいオヤジ

人間というものは、かなり強欲な動物ですよね。それって、きっと人間の一番醜い部分なのではないか、などと思うのであります。そんな強欲な人をうまく使った技をご紹介いたしましょう。

モルムの崖の上にある砦にいる、「スープを持ってきてくれ」と頼むオヤジがいるよね。そのオヤジの頼みを３回断わってみよう。よっぽどスープが飲みたいのだろう、オヤジはガントレットをくれるのだ。やるな、このオヤジ。

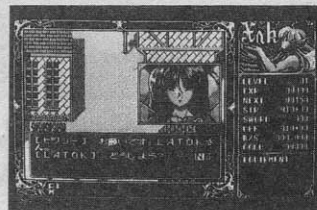
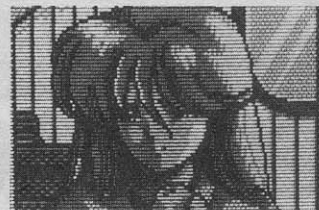
情報提供：長崎県　橋本伸一

☗たまにはいいことしてくれるじゃん。いいヤツだな。ありがとうよ、オヤジ。

☗でももう一度断わると、ガントレットを取り上げられちゃうのだ。

効果 サーク
ちょっとひねくれてみれ～

どこにでもひねくれ者はいるものです。でも、そんなひねくれ者のおかげで、見えなかったものが突然見えてくる、といったことがよくあるんですよね。

これはけっこう酷なんですよね。人道に反してるかもしれない。こんな技を見つけた中川は、よっぽどゲーム慣れしてるか、かなりのひねくれ者かのどちらかでしょう。

フェアレスの町長宅で、頭を下げて頼むピクシーのお願いを断わるのです、３回も。……すると！

情報提供：香川県　中川篤

☗ピクシーの頼みを断わるなんて、できないよなあ。ゲームとはいえさー。

☗あーあ、エリスを泣かせちゃった。最っ低～だよなあ。ゲームとはいえさー。

効果 サーク
未完成裏ゲームとは？

いるんだよねえ、こういうやつ。えっ、どういうやつかって？　市販のゲームのディスクのファイルを見るやつが。昔の私もそうでしたが。たはは。でも、こうしなけりゃ見つからなかった技っていうのもたくさんあるんですよね。

☗かわいいピクシーがババーンと現われるタイトル画面。しつこいけど未完成。

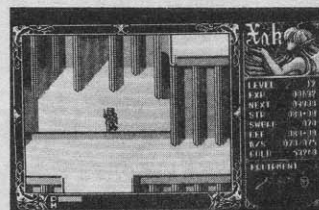
まず、BASICを立ち上げて、サークのナンバー３のディスクを差し込みます。そして、

RUN〝OMAKE.BAS〟と入力して、RETURNキーを押しましょう。すると裏ゲーム（未完成）が始まります。

情報提供：奈良県　村上義弘

教育的指導 サーク
こんなところで踊るなっ!!

あーあ、今月はないかと思ってたのに、教育的指導。でもけっこう笑えます。すげーくだらないけどね。なんと主人公をチアリーダーにしちゃうという、ヘンな技だ。

モルムの砦の２階で、一度外に出るところがあるでしょ。とりあえず、そこまで行きます。んで、主人公を一番手前まで移動させ、スペースキーとカーソルキーの下を押しながら、カーソルキーの左右で適当に操作するのです。ほらね、踊ってるように見えるでしょ。

☗ここで、ほら、こうなると……。ねー、バトンを振ってるみたいでかわいいのだ。

情報提供：東京都　ムーチョ原田

キミも有段者をめざせ！

このコーナーではMSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他なんでも募集しているのだ。誌面に採用された人には全員、1000円分の全国共通図書券をプレゼントします。また、技の切れ味に応じて一本（５点）、技あり（３点）、有効（２点）、効果（１点）、教育的指導（－１点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点とったあかつきには有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントする。最近、ちょっとパワー不足なので、みんなもがんばって送ってクレイジーキャッツ。

はがきの書き方

グラディウス２
第２スロットにＱバートを差す！
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↵ リターン
② ステージスキップ
NEMESIS ↵
③ 一定時間無敵
METALION ↵
と入力し、F1 でポーズを解除！
●パロディウス１本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 | 03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

《明日の天気》一日中、かなりいいでしょう。最高気温は、まあまあでしょう。それでは。

おもしろネットワーク NETWORK

ネットワークといえば、なんといってもPDSが気になるもの。ところが、いざ利用しようとなると、ネットワークの電子掲示板と違って、わかりづらいもの。そこで今月は、そんなとき役に立つ各種ツールを紹介する。

PDSを楽しむためには欠かせないツールを紹介!

ISH.COM編

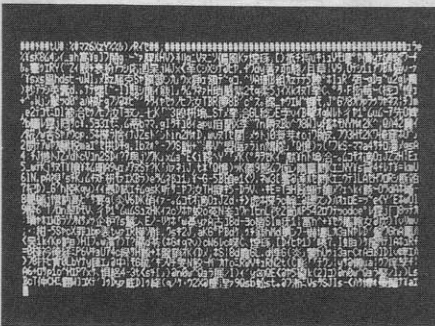
パソコン通信の大きな魅力のひとつに、PDSがある。しかし、じっさいにPDSをダウンロードして楽しむためには、いくつかのツールが必要になってくる。

そこで今回は、PDSを利用するにあたって欠かせないツールを紹介するとともに、これらのツールの使い方をマスターしてしまおうというわけだ。

まず、PDSというのは、普通の文書をアップロードしたりダウンロードするようにはいかない。

たとえば、パソコン通信では電話回線を利用しているために、途中で雑音がまざったりして、正しく信号を交換できなくなる場合が生じる。いわゆる〝文字化け〟という現象だ。テキスト形式の文書なら、1字や2字ぐらい読めなくても、文章の前後から内容を理解することができる。だが、プログラムの場合は、どこか1ヵ所でも文字化けすると実行させることができなくなる。

また、マシン語で書かれているプログラムやアスキーセーブされていないBASICプログラムは、バイナリー形式のファイルになっている。バイナリー形式のファイルには、文字以外のコントロールコードが含まれているので、特別な手段を講じないと、そのままのかたちでアップロードやダウンロードすることができないのだ。

そして、これらの問題を解決するのがISH.COMというツールだ。ISH.COMはバイナリーファイルをテキスト形式のISHファイルにしたり、バイナリーファイルに戻したりする。さらに、ISHファイルを転送したときに、文字化けした部分を訂正する機能もあるのだ。

⬆この暗号のようなものがISH形式のテキストファイル。

ISH.COMの使い方

●テキストファイルからバイナリーファイルへの変換

A>ISH ファイル名

ISH.COMの基本的な使い方は、MSX-DOS上で、上記の書式の通り〝A>ISH ファイル名〟と入力する。すると、ISHファイルのテキスト形式から、バイナリー形式にコンバートしてくれるのだ。

また、ISH.COMは、ダウンロードしたファイルの中からISH形式の部分だけを区別し切り出すので、ファイルの中にいくつかのISHファイルが含まれている場合や、さらにISH形式以外の内容が含まれていても、確実にファイルを切り出しコンバートしてくれるぞ。

●バイナリーファイルからテキストファイルへの変換

A>ISH ファイル名 /SS

BASICのプログラムならアスキー形式にしてセーブしてあれば、そのままアップロードできる。しかし、ダウンロードする人のことを考えてあらかじめISH形式にコンバートしておきたいもの。

ISH形式のファイルにコンバートするには、上記の書式の通りに、〝/SS〟を追加するだけだ。ファイル名のところは、ISH形式にしたいファイル名を入力する。そして、実行させると、自動的に拡張子が〝.ISH〟に変更され、ISH形式のファイルが生成される。

ISH.COMの入手のしかた

ISH.COMは、有名なPDSのひとつ。中規模以上のネットワークには必ず登録されているぞ。ごく一般的な入手方法を説明しよう。まずは、テキスト形式でネットに登録されているMAKEISH.BASをダウンロードする。そして、プログラム以外をエディタなどで削除して実行。すると、ISH.COMが生成され、ディスクにセーブされるというわけだ。なお、バイナリーファイルの転送をサポートしているネットワークでは、直接入手することもできるぞ。

UNARC.COM編

PDSを利用するとき、絶対忘れてならないものに、〝アーカイブ〞がある。アーカイブは、書庫の意味。多数の書籍を能率よく管理し保管できる書庫のように、プログラムを管理、保管するのがアーカイブというわけだ。

プログラムを、ネットワークのPDSに登録しようと思ったら、ひとつのプログラムでは済まないことが多い。本格的なプログラムになると、ファイルの数が複数になるだろうし、プログラムの本体は当然ながら、そのプログラムの使い方を説明するドキュメントファイルも必要になってくる。

そして、その複数のファイルをひとつずつネットワークに登録するのでなく、ひとつのファイルにまとめる(ネットワーク用語で〝凍結〞するという)ツールが、アーカイブだ。また、プログラムの容量を小さくできるので、通信時間の節約という面でも効果がある。

アーカイブ形式のファイルは、ダウンロードしたあと直接プログラムを実行できない。そこで、実行可能な元のファイルに戻す作業をしなければならない。凍結に対して、この作業を〝解凍〞という。

```
A>unarc

UNARC  1.6  27 Mar 87
CP/M Archive File Extractor

Usage:  UNARC [d:]arcfile[.typ] [d:][afn] [N|P|C]

Examples:
B>UNARC A:SAVE.ARK *.*   ; List all files in CP/M archive SAVE on drive A
B>UNARC A:SAVE.ARC *.*   ; List all files in MS-DOS archive SAVE on drive A
A>UNARC SAVE             ; Same as either of above
A>UNARC SAVE *.* N       ; Same as above (no screen pauses)
A>UNARC SAVE *.DOC       ; List just .DOC files
A>UNARC SAVE READ.ME     ; Typeout the file READ.ME
A>UNARC SAVE READ.ME N   ; Typeout the file READ.ME (no screen pauses)
A>UNARC SAVE A:          ; Extract all files to drive A
A>UNARC SAVE B:*.DOC     ; Extract .DOC files to drive B
A>UNARC SAVE C:READ.ME   ; Extract file READ.ME to drive C
A>UNARC SAVE PRN.DAT P   ; Print the file PRN.DAT (no formatting)
A>UNARC SAVE *.* C       ; Check validity of all files in archive

Copyright (C) 1986, 1987 by Robert A. Freed

A>
```

☗いろいろな機能説明をする、オンラインヘルプを表示。

そしてこのときに使うのが、UNARC.COMだ。なお、これは圧縮されたアーカイブ形式のファイルを解凍するためのプログラム。また、UNARC.COMは解凍専用のため、その逆であるファイルの凍結はできないので注意してほしい。

UNARC.COMの使い方

●凍結ファイルからのファイルの解凍

A>UNARC ファイル名 A:

UNARC.COMを入手する方法は、バイナリーファイルの転送をサポートしているネットワークをべつにして、普通は、ISH形式のファイルでダウンロードすることになるから、あらかじめISH.COMを入手しておくことが必要だ。

では、使い方を説明しよう。

まず、PDSをダウンロードしたとき、そのファイルの拡張子が、〝.ARC〞とか、〝.ARK〞になっていたら、アーカイブの形式のファイルだということがわかる。

次に、ファイルがアーカイブの形式であることを確認できたら、MSX-DOS上で、上記の書式の通りの〝A>UNARC ファイル名 A:〞と入力する。これで、実行可能な元のファイルがディスクにセーブされるのだ。

●凍結ファイルからのディレクトリ表示

A>UNARC ファイル名

UNARC.COMは、最近バージョンアップしてVer.1.6になった。こいつはたんなる解凍だけでなく、いろんなことができるのだ。

上記の書式の通りアーカイブ形式のファイル名を入力して実行すると、アーカイブ形式で凍結された元のそれぞれのファイル名の一覧を表示できる。

ただし注意しなければならないのはUNARC.COM Ver.1.6のほかに、UNAPAT.COMも入手しておかなければならないことだ。

UNARC.COMはCP/MというOSを前提にしてつくられているので、UNAPAT.COMでパッチをあてる必要があるのだ。その方法は簡単。〝A>UNPAT〞と入力して実行する。これで、MSX-DOS上で正常動作するUNARC.COMになるぞ。

ツール活用編

PDSをネットワークからダウンロードしただけでは、PDSを利用することはできない。このとき、必ず使うツールがふたつあるのだ。そこで、ツールの操作手順を説明するぞ。

今回紹介したツールは、バイナリー形式からテキスト形式にコンバートするISH.COM、圧縮してまとめられたアーカイブ形式から解凍して元のそれぞれのファイルにもどすUNARC.COM、いくつものファイルをまとめて圧縮してアーカイブ形式にするARK.COM、それと最近発表された新しいアーカイバの、ファイルを凍結するLHA.COM、そして、それによって凍結されたファイルを解凍をするLHRD.COMといったところだ。

```
A>ish oyu9001.txt
ish file converter for CP/M (Z80 only)   Ver. 1.10a
Copyright (C) 1986, 1987   by  M. Ishizuka
[ restore (c,*) ]
[2] RAETERM .ARC (c) : ooooo
   file restored successfully.

A>unarc raeterm.arc a:

Archive File = RAETERM.ARC
Output Drive = A:

Name          Length  Disk  Method   Ver  Stored Saved   Date      Time   CRC
============  ======  ====  ======== ===  ====== =====  =========  ======  ====
RAEMCR  .DOC    2991    3k  Crunched  8     1995  34%  20 Nov 89   8:16a  1828
RAETERM .COM   17666   18k  Crunched  8    13437  24%   1 Nov 89   5:25p  D451
RAETERM .DOC    7089    7k  Crunched  8     4319  40%  20 Nov 89   8:06a  0DFB
        ====  ======  ====                ====== ===                      ====
Total      3   27746   28k                 19751  29%                      FA74

A>
```

☗ツールを使って、PDSを使用可能にするところだ。

こうツールを並べてみただけでも、難しく思えてしまうよね。そのうえこのツールを使うときは、単体で使うだけでなく、組み合わせて使わなければならないので、よくわからない人もいるのではないかな。

そこで、PDSを利用するために、ネットワークからPDSをダウンロードしたログファイルの扱いについて説明するぞ。

右上のイラストのようにPDSは、安全に運びやすいようにパッケージされている。PDSをダウンロードしたならば、ISH.COMを使ってフタを開けなければならない。それだけでは、カップラーメンは食べられないから、UNARC.COMで熱湯を注ぐ。そうするとPDSがおいしくいただけるわけ。これがTOOLを組み合わせて使ううえでの概要。

要するに、PDSを利用するには、ISH.COMとUNARC.COMが必要。つまりネットワークからダウンロードしたテキスト形式であるISHファイルを、ISH.COMでバイナリーファイルにコンバートし、作成されたアーカイブ形式のファイルをUNARC.COMで解凍するわけだ。

ARK.COM編

複数のプログラムを、ひとつにまとめ凍結するARK.COMは、プログラムをPDSとして登録する人にとって強い味方だ。

⬆ARK.COMを使って、いくつかのファイルを圧縮しているところだぞ。

このARK.COMには、複数のファイルをひとつにまとめるだけでなく、プログラムを圧縮して容量を小さくする機能がある。ネットワークにPDSとして登録するための通信時間の節約にもなるのだから、使わない手はないね。

なお、PDSを、利用する人のために、UNARC.COMが必要なことを伝える意味で、圧縮したファイルの拡張子は、〝.ARK〟にするのが一般的になっていることを、忘れないでほしい。

ARK.COMの使い方

A>ARK 凍結ファイル名 元ファイル名

ARK.COMの基本的な使い方は上記の書式の通り。

元のファイルのいくつかを凍結してファイルを作るから、まず凍結後の凍結ファイル名を入力。このとき、拡張子を省略すると、自動的に〝.ARK〟の拡張子がつくようになっている。

元ファイル名には、これから凍結しようとする、実行可能なプログラムや、使用方法を説明するドキュメントなどのファイル名を入力する。また、元ファイル名にワイルドカードが使えるので、同時に、複数のファイルを凍結することもできるぞ。

なお、プログラムを凍結したら、そのファイル(バイナリー形式)を、ISH.COMでテキスト形式にコンバートする。これで、ネットワークにPDSとして登録することができるようになる。

LHA.COM LHRD.COM編

最近彗星のように登場したアーカイバが、凍結専門のLHA.COMと、解凍専門のLHRD.COMだ。

⬆LHA.COMを使ってみた。このツールが主流になるのは、すぐそこかな?

これらのツールは、16ビットのパソコンのためのアーカイバであるLHARC.EXEからの移植。そして、LHARC.EXEは、日本で作られたツールなのだ。アーカイバはそもそもアメリカが本場なのだけど、アメリカでもLHARC.EXEが高く評価されているというスグレものだ。それが、MSXでも使えるようになったというわけ。いま、MSXユーザーのネットワーカーたちの間で、話題のツールとなっている。

LHA.COMの使い方

A>LHA 凍結ファイル名 元ファイル名

LHA.COMの基本的な使い方は、ARK.COMの場合とほとんど変わらない。上記の書式の通り入力すれば、ファイルを凍結するようになっているのだ。

だが、ARK.COMと違う点が、ひとつあって、絶対に注意しなければならないことがある。凍結ファイルの拡張子を、〝.LZH〟にしなければならないのだ。解凍するときにUNARC.COMを使うことができないので、解凍するにはLHRD.COMを使わなければならないことを、ファイル名を見ただけでわかるようにするためにだ。

なお、MSXのパソコン通信の環境では、ARK.COMとUNARC.COMがまだまだ主流だから、拡張子の〝.LZH〟だけでなく、LHA.COMを使用していることを一言コメントして、ネットワークに登録することが望ましいね。

圧縮率を比較すると?

LHA.COMの魅力は、ARK.COMと比較すると、LHA.COMの圧縮率のほうがとても高いこと。

16ビットパソコンの状況を見てみると、〝アーカイバウォーズ〟といわれるほど、いろいろなアーカイバが競い合っている。その中で、LHARC.EXEの圧縮率は、もっとも優秀であり、海外でも高く評価されているのだ。

```
A>ark test-1 raeterm.doc
ARK Version 1.0
Brian E. Moore
MSX-DOS version
Creating new archive: TEST-1.ARK
Adding file: RAETERM.DOC analyzing, crunching, done.
A>
A>lha test-2 raeterm.doc
LHa (CP/M Z80) v1.04a by H.Saito(Creamy) 1989/11/27
MSX-DOS version
Create new archive :test-2.LZH
Adding file : raeterm.doc (8k)
End 46%

A>dir test-*.*
TEST-1   ARK    4480 90-01-29  1:04a
TEST-2   LZH    3456 90-01-29  1:06a
     2 files   154624 bytes free

A>
```

⬆同じファイルを圧縮してみた。〝.LZH〟のほうが、この通り〝.ARK〟より容量が小さくなっているのだ!!

LHARC.EXEから移植されたLHA.COMも、もちろん高圧縮率が自慢である。ネットワーカーにとって、通信時間を少しでも短縮できるのはありがたいもの。LHA.COMが、現在主流のARK.COMを追い抜いて主流の座につく可能性もあるぞ。

LHRD.COMの使い方

A>LHRD 凍結ファイル名 A:

LHA.COMで凍結されたファイルを解凍するのが、LHRD.COMだ。このツールも、UNARC.COMと同様に上記の書式の通り入力すれば凍結ファイルを解凍して、実行可能なファイルを作成する。

書式中のファイル名の拡張子は、〝.LZH〟でなければならない。ダウンロードしたPDSをISH.COMでコンバートして、アーカイブ形式のファイルに直したとき、ファイルの拡張子が〝.ARC〟や〝.ARK〟であったら、LHRD.COMは使えないので注意してほしい。

現在の状況を見ると、PDSをダウンロードして利用するためのツールはUNARC.COMが主流。でも、将来的に考えて、LHRD.COMの使い方もぜひマスターしたいものだ。

⬆LHA.COMで凍結したファイルの解凍の様子。もちろんLHRD.COMでね!

網元さん情報局

お湯ネットが、24時間専用回線体制になって、もうすぐ1年になろうとしている。PDSの電子掲示板は、他の電子掲示板にくらべていつも盛況だ。そこで、お湯ネットのPDSの紹介と、お湯ネットをもっと楽しくする企画についてだぞ。

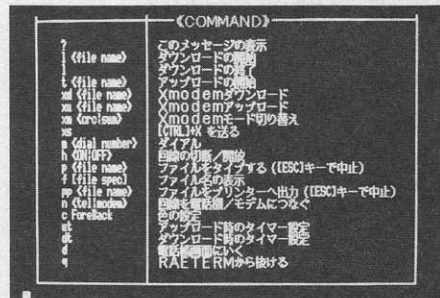
お湯ネットのオススメPDSだぞ!

RAETERM

お湯ネットにも、PDSがいろいろとある。PDSを利用するには欠かせないツールであるISH.COMやUNARC.COMを始め、ネットワーク運営ソフト『網元さん2』の拡張プログラムの数々。また、パソコンやプログラムにあまり詳しくない会員たちが一生懸命作り、手作りの味を感じさせる心温まるPDSもあるぞ。〝誰でも自由にダウンロードして使えるソフト〟PDSが、会員たちの力によってぞくぞくアップロードされるのはうれしいかぎり。

そんな中で、とくにオススメできるPDSのひとつにRAETERMがある。RAETERMは、モデムカートリッジ専用の通信ソフトだ。MSX2またはMSX2＋に対応していてMSX-DOS上で動作する。ただし注意することは、MSX-JEが必要なこと。

そして、特徴としては、通信内容をメモリ上のバッファに記録していて、いつでも好きなときに戻って見ることができるバックスクロール機能を持っていることだ。

なお、エピソードとして、RAETERMがお湯ネットに登録されてからというもの、多くの会員の激励やアドバイスもあり、ドンドン改良されて使いやすくなっていったといういきさつもある。

⬆RAETERMには、このようにたくさんの機能がある。

全国 網元さん組合

網元さん組合は草の根ネットだ。草の根ネットの良いところは、アメリカ式に言えば、〝ホームパーティー〟、日本式に言えばさしずめ、〝宴会〟となるだろう。たくさんの人が集まって、ワイワイガヤガヤするほど楽しいぞ。このとき、日本の将来を考えるといった難しい話もいいが、気楽に笑えるような話の方が、人気のマトになるぞ。

●SOARER-NET

ディスクの会報を作って会員どうしの親交を深めているネットだ。会員ひとりひとりが積極的に活動している魅力的なネットだぞ!

所在地	愛知県津島市
シスオペ	寺村 純
回線番号	0567-25-8026
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●KMCミッドナイトネットワーク

電子掲示板への書き込みを大歓迎しているぞ。みなさんヨロシク。運営時間は右の通りだけど、火曜日は運休だから注意してね。

所在地	神奈川県横浜市
シスオペ	木下祐利
回線番号	044-61-8227
通信速度	300/1200bps
運営時間	23:00〜7:00

……Mマガお湯ネット……

お湯ネットは、パソコン通信の初心者を応援している。パソコン通信は、チャレンジ精神が大切だ。まずは、お湯ネットや網元さん組合で活躍してほしい。とにかく、みなさんの自主的かつ積極的な協力が、ネットの輪を広げるぞ!!

☎03-486-7913

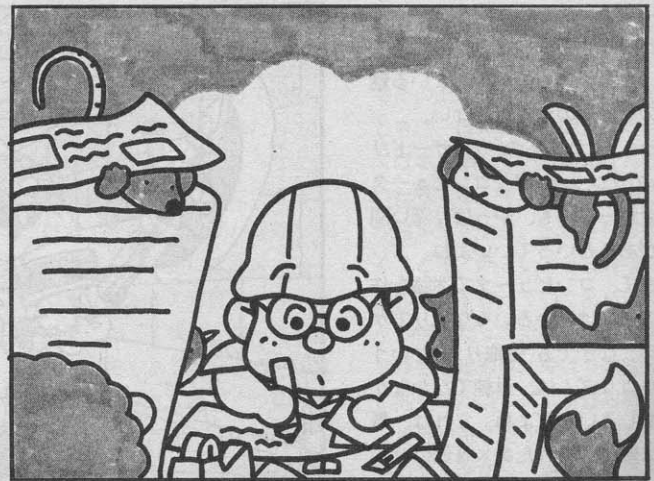
◆通信手順◆

通信方法	全二重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR＋LF

お湯ネットマガジン準備中

お湯ネットは、草の根ネットでありながら、電子掲示板に書き込まれる量がとても多いほう。こうなると、毎日のようにアクセスしないと自分が一番欲しい情報を見逃してしまいがちになるはず。だから、お湯ネットの書き込みを編集した、お湯マガ(お湯ネットマガジンの略)を発行したい。

そこで、お湯マガをスピーディーに発行するために協力してくれる人を募集する。

また、お湯マガをおもしろいものにするためにも内容の濃い情報の書き込みが必要だ。会話のようなものよりニュース性のある方がベスト。例として、ITOCHIくんの報告を紹介する。〝茨城県の草の根ネットが集まって、PDSだけのネットを開局。それぞれのネットでは会員どうしのコミュニケーションだけに焦点を絞り、ネットの運営に成功。〟こんな感じのニュースを探し、書き込みしてね。

鹿野司の

人工知能うんちく話

第13回　迷路について考えるの巻

迷路という言葉はなぜか人をワクワクさせるような響きがある。どうして人は迷路に魅かれるのだろうか……。迷路作成の代表的なアルゴリズムをふまえ、鹿野先生が迷路とコンピュータ、迷路と生態系との関連について興味深いうんちく話を披露してくれるぞ。

なぜ人は迷路に魅かれるのか？

迷路、迷路という言葉にはどこか怖いような、けれどなぜかワクワクするような響きがあるよね。

昔、遊園地には必ず迷路があって、その中でわざと迷う、まるでめまいのような感覚が何ともいえず楽しみだった……なんて経験を誰もが持っているんじゃないだろうか。ちょっと心細いけど、やっぱりワクワクもしたりしてね。

迷路にまつわる物語もたくさんある。ギリシア神話にでてくる、ミノタウロスを閉じ込めるためにダイダロスが作り上げた迷宮。シャイニングにでてきた庭園を刈り込んで作った迷宮。迷路には必ずなにかコワイものが棲んでいる。それでも迷路にひきつけられるのは、迷路そのものが持っている魅力のせいなのかもしれない。

そう、それにあの『ウィザードリィ』のダンジョンだ。コンピュータと迷路ってのも、やっぱり深い関係があるといっていいよね。

さて、コンピュータで迷路を作る方法には、いろいろなやり方がある。なかでも〝壁取り法〟というアルゴリズムは、単純でなかなかおもしろいんだよね。これは、最初に壁で囲まれたN×N個のセル(マス目)を作っておいて、各マス目の境になっている壁をランダムに取り除いていく方法だ。

ただし、完全にランダムに壁を取っちゃうと、どんどん空き地ができるだけで迷路にならないから、ひとつだけある条件をつける必要がある。つまり、迷路が成長して大きくなってきても、現在注目している通路、それ自身につながる壁は取り払わないっていう条件だ。

具体的なアルゴリズムとしては、まず最初に、すべてのセルに1からNの二乗番までの番号を振っておいて、壁が取り払われてセルがつながったら、それは同じセルの番号(たとえば番号の若いほう)に変更することにする。たとえば、1番のセルと15番のセルの間の壁を取ったら、このふたつのセルを両方とも1番という番号にするわけだ。そのうえで、壁をはさんだセルが同じセル番号を持っているときは、その壁を取り払わないという条件をつけるんだよね。こうすれば、自分につながる壁は取らないですむ。

この条件のもとに、ランダムに壁を取り外していくと、ついにはすべてのセル番号が1になる。つまり全体が1本の道になって、迷路が完成するわけだ。

どう？　ずいぶん簡単でしょ。

でも、このアルゴリズムがおもしろいというわけは、アルゴリズムのシンプルさにもあるんだけど、それ以上に、これって生き物の形作りの方法、つまり形態形成に似たところがあるからなんだよね。

たとえば、人間の脳なんていうのは、まさにこういった作られ方をするものなんだ。

人間の脳の神経細胞の数というのは、じつは妊娠後期にピークに達して、あとは減る一方なんだよね。つまり、神経細胞ということだけでいえば、生まれる前が一番〝頭がいい〟状態になっているはずなのだ。

ところが、実際にはそうじゃないよね。まあ、生まれたばかりの赤ちゃんが大人より頭がいいかどうかテストすることは不可能だし、だいいち後天的なデータがまだ何もインプットされていないんだから、頭のよさなんか比べようがないんだけど、少なくとも赤ちゃんの脳は、大人のもののようには機

能していないことは間違いない。

たとえば、赤ちゃんは物を見ることはできるにしても、あんまり明確に物を見分けられるわけではないよね。

赤ちゃんはお母さんの目を見つめる本能を持っているんだけど、じつはこれはふたつの並んだ黒い丸を追っているにすぎない。つまり、赤ちゃんにとって、お母さんの目も、紙に書いたふたつの黒丸も区別がつかないわけだ。

それから運動にしても、手足のコントロールはまだまだ未発達で、どうやったら動かせるのか、まだはっきり解っていないし、解っても自由には動かせないみたいだ。だけどそういうことは、生まれてから日にちが過ぎるにつれて、だんだん覚えていくんだよね。

そういえば、いがらしみきおの『ぼのぼの』って、幼児の発達を細かく観察して描かれた部分がずいぶんある。たとえば、ボーズくんのひとり遊びなんて、0歳児の発達の段階で必ずやることだもんね。そういうことからすると、ぼのぼののおもしろさの秘密は、無意識のかなたに忘れかけた幼児の時代を思い出させてくれたりするところにあるのかもしれない。

ちょっと話が迷路に入っちゃったかな。では、少しバックトラックするとしよう。

……ようするに、生まれたばかりの赤ちゃん（または妊娠後期の胎児）の脳は、神経細胞に関しては大人以上にたっぷりあるのに、情報処理能力ということでは、大人より劣っているんだよね。

脳の情報処理は神経細胞がやっているんだから、これはちょっと矛盾のような気がするかもしれない。でも、そうじゃないんだな。

なぜかというと、赤ちゃんの脳は、神経細胞はあっても、まだその構造が完成されていないからなんだよね。

脳の中で、成長とともにどんなことが起きるのかというと、神経細胞はどんどん死滅を続ける一方で、神経を被覆、絶縁したり、神経細胞に栄養を補給したりするグリア細胞などが増えてくる。神経細胞が死ぬことで、情報処理がきちんとできるネットワークが作り上げられていくわけだ。つまり、脳が情報処理装置として完成するためには、神経細胞の死が必要なんだよね。

これって、最初は一様なセル空間にすぎなかったものが、ある複雑な形＝迷路を作り出しているのと似ていると思わない？　つまり、赤ちゃんの脳というのは、脳という迷宮が作られる前の、すべての壁が取っ払われていない前にあたるわけだ。

同じことは、何も赤ちゃんのときだけじゃなくて、大人になってからも起こっている。

たとえば、医師免許を取りたての研修医と、何十年のキャリアを持つ医者では、知識の点では圧倒的に若い研修医に分があるはずだよね。ところが診断のす速さ、確実さでいえば、間違いなくキャリアのある医者のほうが上になる。

これも膨大な知識の中から〝必要な〟部分を忘れることで、す速く確実な推論ができる知識の構造を作り上げているからだろう。

人間っていうのは、生まれてから日々神経細胞が失われて、80歳代には全盛期の60パーセントくらいになっちゃうとさえいわれているけど、それでもひたすらバカになっていくわけじゃないんだよね。

そういえば、ちょっと前にアインシュタインの脳は、グリア細胞が多かったってことが話題になったことがあった。アインシュタインの脳の標本を解剖したら、グリア細胞が多かったんで、脳の優秀さは神経細胞じゃなくて、こういった栄養細胞にあるんじゃないか、なんて説がいわれたんだよね。

でも、じつはこれはとんだ笑い話だった。なぜなら、神経細胞は年とともにどんどん減って、その

隙間をグリア細胞が埋めていくから、年寄りの脳はグリア細胞の割合が多くなるんだよね。つまり、アインシュタインの脳というのは、なんの変てつもない、ただの高齢者の脳だったわけだ。

これまた脇道だね。もう一度、バックトラックしよう。

……最初に十二分な物が作られて、そこから多くが削り取られて構造ができるという現象は、何も脳だけに限ったことじゃない。むしろ生物の形態形成では、こういうやり方が一般的といっていい。

たとえば手足の指の形だって、最初は水掻きがついたようなというか、貝殻みたいな形にできるんだけど、やがてその間がなくなっていって5本の指になる。

つまり、生物の形作りとは、細胞の死によって構造が作られるということでもあるんだよね。これはプログラムされた死、つまり寿命なわけで、だから、生物の個体としての寿命も、これと同じようにプログラムされたものなのかもしれない。

それから生態系というのも、やっぱり死によって作られるという面もある。たとえば、あれほど嫌われて、花粉がアレルゲンになるだのとあらぬ濡れ衣を着せられているセイタカアワダチソウだけど、あれは土地が痩せているときだけ生い茂ることのできる草で、土地が豊かになればべつの植物にその場所を明け渡していくんだよね。

あるいは、火山が噴火して熔岩が固まったあと、まだどんな生物もその上に育たないような状態のときに、ほんの数日間だけ現われては姿を消していく菌類なんかもいたりする。そういう生き物たちが短い生を生き、土壌を作っていくことで、新しいより複雑な生態系の構造を作っていくんだよね。

無機物だって圭林の奇観のような複雑な地形は、やはり迷宮制作と同じアルゴリズムで作られる。

世界や生き物が迷宮と同じ作られ方をするから、僕たちは迷宮に魅かれ続けるのかもしれないね。

編集部制作

迷路作成プログラム

コンピュータで迷路を作成するプログラムは、これまでもいくつか紹介されているので、一度は見たことのある人も多いのではないかと思う。ここでは、それぞれちがったアルゴリズムで作られた、ふたつの迷路作成プログラムを紹介するとともに、迷路作成のアルゴリズムについて考えてみよう。

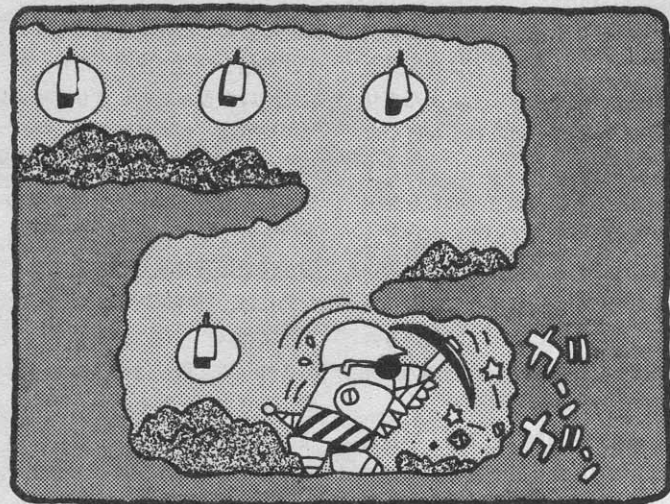
迷路作成のアルゴリズム

コンピュータで迷路を作成する一般的なアルゴリズムとしては、ふたつある。

ひとつは、迷路の壁になる部分を作っていく〝壁作り型〟だ。ある空間の中に方眼状のマス目を作り、タテ、ヨコの交差する点のひとつひとつに対して、順番にその上下左右、いずれかの交差する点まで1本ずつの線を引く(壁を作る)。これで迷路が完成することになる。

ただし、この方法だと、壁に囲まれてた閉鎖した空間ができてしまう可能性がある。つまり、絶対に出口にたどりつけない迷路ができてしまう場合もあるわけだ。これを防ぐには、壁と壁に囲まれた閉鎖された空間ができないようにチェックすればいいのだが、処理が難しくなる。

そこで、上に向かって壁を作ることができるのは、一番上の列だけという条件をつけ、2列目以降は上に引くことはできないものとする。こうすることで、閉鎖空間のない迷路が出来上がる。

もうひとつの迷路作成アルゴリズムは、穴をどんどん掘り進んでいく〝穴掘り型〟だ。どの方向に穴を掘っていくかは、そのときの気分次第、ランダムに決める。ただし、自分自身のすでに掘った穴に出てはならないというルールを設定する。どんどん掘り進むうちに行き止まり(どの方向にも穴を掘れない状態)になったら、ちょっと戻って、べつの方向に掘り進んで行く。

迷路作成のアルゴリズムとして、この穴掘り型は理解しやすい。途中、枝分かれをすることがあっても最終的には、全体がひとつの穴で、絶対に行くことのできない場所や、出口にたどりつけないような迷路が出来上がることもない。

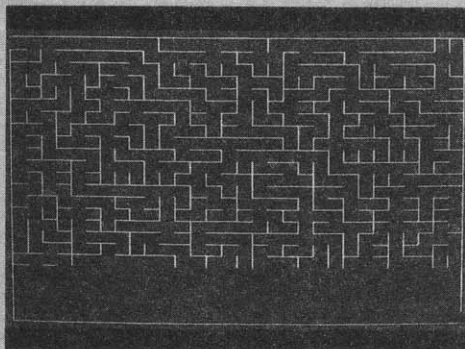
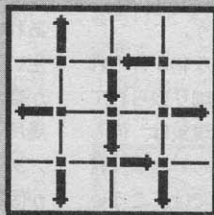
右ページに掲載しているリストのうち、MAZE1が壁作り型のプログラムだ。実行すると、画面の上のほうから下に向かって迷路が順次作成されていく。ただし、このプログラムは迷路を作成するだけで、自分で迷路を解いて遊ぶルーチンは組み込まれていない。プログラム作成に自信のある人は、作成した迷路で遊べるように改造してみるのもいいだろう。

MAZE2は穴掘り型のプログラム。こちらを実行すると、紆余曲折しながら穴(通路)を掘り進んでいく。行き止まりになり、それ以上、掘り進めないときは、通路の途中から枝分かれをし、べつの方向に掘り進んでいく、こうして、それ以上掘り進む場所がなくなったら、迷路の完成ということになる。

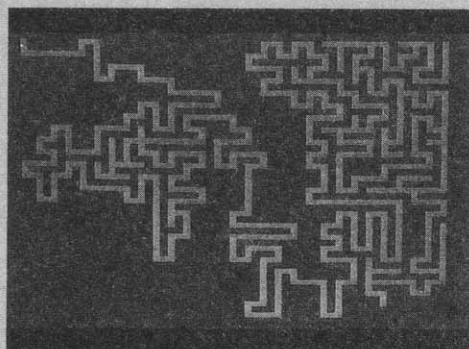
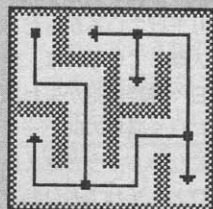
MAZE2のほうは、迷路が完成すると、自分で迷路を解いて遊ぶことができるようになっている。赤いカーソルが現在自分のいる場所で、カーソルキーの上下左右で赤いカーソルを動かし、出口に向かうわけだ。スタートしてから出口に達するまでのタイムを表示するなどのルーチンを組み込めば、より楽しめるかもしれない。

なお、MAZE2は、MSXベーしっ君対応になっているので、持っている人は、それぞれ1000行、1350行、1430行のREMマークを取り去ることで、より高速に実行することができる。

MAZE1 壁作り型

全体を壁で囲まれたひとつの空間とみなし、その中に壁を組み合わせて作っていき、迷路にしようという考え方だ。

⬆プログラムを実行すると、画面の左上から右下に向かって順番にひとつずつ壁を作っていき迷路を完成させる。

MAZE2 穴掘り型

穴をランダムに掘り進んで、通路を作っていく。最終的には途中で枝分かれする、ひとつにつながった通路ができる。

⬆まるで触覚が伸びていくように穴(通路)を作っていく。こちらは迷路が完成すると、遊ぶことができるオマケつき。

プログラムの説明

まずはMAZE1のほうから簡単に説明しよう。100～120行が各変数の設定と初期化。130～140行で乱数を作り出す。150～180行は初期画面、迷路の外枠を描く。

190～250行までがじっさいに迷路を作成するメインルーチンになる。190行のループ変数は、JがY軸、IがX軸を表わしている。200行では、壁を作る方向を決める。0～3までの数字をランダムに発生させ、変数Sに代入する。各数字の意味は、0なら上、1は右、2は左、3は下の方向に壁を作るということだ。

210行は、2段目以降は上に向かって壁を作らない処理。220行は、すでに壁がある方向に壁を重複して作らない処理だ。

で、230行でじっさいに画面上に壁となる線を引く。240行は壁を作ったところをUという配列変数に記憶しておくわけだ。

MAZE2のほうは、1000～1070行が変数設定と初期化、および画面の初期化。1070～1270行が迷路作成のメインルーチンになる。1280行以降は、完成した迷路で遊ぶためのルーチンだ。

それでは、とくに重要なところだけをピックアップして説明をしておこう。1040～1050行では、迷路のまわりに見えない通路があるものとして変数Mに記憶しておく。穴(通路)を掘り進むとき迷路の枠からはみ出てしまわないようにするためだ。1130行では、自分の掘った穴(通路)に出てはならないというルールのもとに、穴を掘れるかどうかのチェックをしている。1160行では、自分の掘った穴を記憶しておく。1250～1260行は、行き止まりになった場合、通路を遡って枝分かれする場所を探す。それ以上、掘り進む場所がなくなれば迷路の完成ということになる。

MAZE1(壁作り型)LIST

```
100 DEFINT A-Z
110 DIM U(3,31,25),VX(3),VY(3)
120 VX(1)=1:VX(2)=-1:VY(Ø)=-1:VY(3)=1
130 PRINT"PUSH SPECE KEY !"
140 IF STRIG(Ø)=Ø THEN R=RND(1):GOTO 14Ø
150 SCREEN 5:COLOR 15,4,4
160 LINE (7,7)-(248,2Ø1),15,B
170 LINE (7,8)-(7,15),4
180 LINE (248,193)-(248,2ØØ),4
190 FOR J=2 TO 24:FOR I=2 TO 3Ø
200 S=INT(RND(1)*3)+1
210 IF J=2 THEN S=S-INT(RND(1)+.5)
220 IF U(S,I,J) THEN 2ØØ
230 LINE(I*8,J*8)-((I+VX(S))*8,(J+VY(S))*8)
240 U(S XOR 3,I+VX(S),J+VY(S))=1
250 NEXT I,J
260 IF STRIG(Ø) THEN STOP ELSE 26Ø
```

おもな変数

U(a,b,c)	座標(b,c)から、a方向に壁のあるなしを示す(壁がある場合は1、壁がない場合は0)
S	壁を作る方向(0:上、1:右、2:左、3:下)
I,J	現在処理中の座標
VX( ),VY( )	変数Sを代入して得られる座標の方向

MAZE2(穴掘り型)LIST

```
1ØØØ '_TURBO ON
1Ø1Ø DEFINT A-Z:DEFSNG R
1Ø2Ø DIM X(7ØØ),Y(7ØØ),M(63,54)
1Ø3Ø PRINT "push spece key !"
1Ø4Ø FOR I=1 TO 63:M(I,1)=1:M(I,51)=1:NEXT I
1Ø5Ø FOR I=1 TO 53:M(1,I)=1:M(61,I)=1:NEXT I
1Ø6Ø IF STRIG(Ø)=Ø THEN R=RND(1):GOTO 1Ø6Ø
1Ø7Ø SCREEN 5:COLOR 15,4,15:CLS
1Ø8Ø P=Ø:X1=3:Y1=3:VX=1:VY=Ø:R1=.3
1Ø9Ø XX=X1*4:YY=Y1*4:M(X1,Y1)=1
11ØØ P=P+1:X(P)=X1:Y(P)=Y1
111Ø LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+3),15,BF
112Ø IF R1<RND(1) THEN GOSUB 118Ø
113Ø IF M(X1+VX+VX,Y1+VY+VY) THEN 121Ø
114Ø X2=X1*4+VX*4:Y2=Y1*4+VY*4
115Ø LINE(X2,Y2)-(X2+3,Y2+3),15,BF
116Ø M(X1+VX,Y1+VY)=1
117Ø X1=X1+VX+VX:Y1=Y1+VY+VY:GOTO 1Ø9Ø
118Ø RR=INT(SGN(RND(1)-.5)+.1)
119Ø VV=VY:VY=VX*VX*RR:VX=VV*VV*RR
12ØØ RETURN
121Ø FOR VX=-1 TO 1:FOR VY=-1 TO 1
122Ø IF VX*VY<>Ø THEN 124Ø
123Ø IF M(X1+VX+VX,Y1+VY+VY)=Ø THEN 114Ø
124Ø NEXT VY,VX
125Ø P=P-1:IF P=Ø THEN BEEP:GOTO 127Ø
126Ø X1=X(P):Y1=Y(P):GOTO 121Ø
127Ø LINE(24Ø,196)-(243,199),15,BF
128Ø RESTORE 141Ø
129Ø B$="":FOR I=Ø TO 7:READ A$
13ØØ A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):NEXT I
131Ø SPRITE$(Ø)=B$
132Ø X=3:Y=3
133Ø PUT SPRITE Ø,(X*4,Y*4-1),8,Ø
134Ø IF X=59 AND Y=49 THEN 142Ø
135Ø 'FOR I=Ø TO 2ØØØ:NEXT I
136Ø X9=X:Y9=Y:S=STICK(Ø)
137Ø X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5)
138Ø IF M(X,Y)=Ø THEN X=X9:Y=Y9
139Ø IF STRIG(Ø) THEN STOP
14ØØ GOTO 133Ø
141Ø DATA fØ,fØ,fØ,fØ,Ø,Ø,Ø,Ø
142Ø PUT SPRITE Ø,(4*6Ø,4*49-1),8,Ø
143Ø '_TURBO OFF
144Ø OPEN "GRP:" AS #1:PSET(48,1ØØ)
145Ø PRINT #1,"もういちど しますか ? (Y/N)"
146Ø CLOSE
147Ø A$=INKEY$
148Ø IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1ØØØ
149Ø IF A$="N" OR A$="n" THEN END
15ØØ GOTO 147Ø
151Ø LINE(8,12)-(12,15),15,BF
152Ø LINE(24Ø,196)-(244,199),15,BF
```

おもな変数

M( )	各座標の状態(1:通路がある、2:通路がない)
X( ),Y( )	現在掘っている穴が行き止まりになったとき、枝分かれ可能な座標を保存しておく
P	X( ),Y( )のスタックポインタ
R1	0～1の範囲で迷路の難しさを決める

ラッキーのプログラミングに夢中!

●Mマガウォーズ(仮称)という幻のゲームを作るため、日夜奮闘しているラッキー先生。第3回目を迎えた今月のプログラミング講座では、かっこいいキャラクターをデザインするためのスプライトエディタを紹介する。さあ、キミも頑張って、ラッキー先生に負けないようなキャラクターを作り出すんだ。

キャラクターを作るぞ

先月号では、適当にキャラクターを動かしてみて、それからゲームを作っていこうと思った。でも、ただ点を動かしただけじゃ何もインスピレーションがわかなかったね。やっぱり、何も決めてないとはいえ、スプライトのパターンくらい作ってみよう。そーすると何か見えてくるかもしれない。

というわけで、今月はスプライトパターンを作ることにする。かっこいいキャラクターとかができれば、何か見えてくるものもあるだろう。うん。

さて、スプライトを作るためには、やっぱりスプライトエディタがほしい。市販のエディタがあれば問題ないんだけど、持ってない人も多いと思うしなあ。よし、それなら簡単なスプライトエディタを作ってしまえ！　というわけで、作ってみたのが次のページからはじまる、長大なリスト。長くて大変だとは思うけど、頑張って打ち込んでみてね。今月はこのスプライトエディタを使って、パターンを作ってみることにするぞ。

このスプライトエディタの特色は、作ったデータをBASICのDATA文にし、オマケに定義までしてくれる、というところ。えっ？ちょっと前のMマガにも、そういうスプライトエディタが載っていたって？　そう、実は今回掲載したものは、〝ウー君のスプライトエディタ〟を大幅に改良したものなのだ。マシン語を使用することにより処理速度を大幅に向上。加えて、新たに追加された機能もちらほら。こうしたエディタ類は、あとできっと役に立つので、とくにスプライトエディタを持ってない人は、ぜひとも入力しておこうね。

エディタの基本操作だ

プログラムをRUNすると、画面に16×16のマス目が表示される。ここが作業領域だ。点滅しているマスがカーソル位置で、カーソルキーの上下左右で移動することができるぞ。そしてスペースキーを押すと、右上のCOLORという部分に表示されている色番号で、ドットが塗られるという仕組みだ。

これとは逆に、すでに同じ色のドットが置いてあるところでスペースキーを押すと、そのドットを消すことができる。また、スペースキーを押しっぱなしにしてカーソルを移動すれば、線を引くこともできるんだ。このとき、スペースキーを最初に押した場所に同じ色のドットがあった場合は、そのドットを消し、そのまま(スペースキーを押したまま)カーソルを移動することにより、ほかの部分のドットも消していける。

色を変えるには[C]のキーを押そう。キーを押すごとに、右上の色番号がどんどん進んで(増えて)いくぞ。もどしたいときは[SHIFT]キーを押しながら[C]のキーを押せばいい([CAPS]キーがロックされた状態では、これとは反対の動きをするので注意してね)。

このエディタがサポートしているスプライトは、基本的にMSXの〝スプライトモード2〟。そのためラインカラーごと、つまり横1ラインごとに1色ずつ色を指定できることになる。逆にいえば、1ラインにつき1色しか着色できないわけだから注意が必要だ。このあたりのことは、実際にエディタを使えばよくわかると思うな。

画面全体をCOLORで指定した色で塗りつぶす機能は[F]キー。画面いっぱいのキャラクターを作るときなど、まず全体を塗りつぶしてからドットを消していったほうが楽かもしれないね。ただ、キャラクターを作っている途中で[F]キーを押してしまうと、画面が塗りつぶされてしまうので注意しよう。せっかく作ったデータが一瞬にして消えてしまうのは、なかなか悲しいものがあるぞ。

キャラクターのデータを左右に反転するのは[A]キー。[B]キーを押すと、上下方向に反転することができる。また、[SHIFT]キーを押しながらカーソルキーを押すことで、データを1ドットごと上下左右にずらすことができるぞ。これもまあ、実際にやってもらえば、よくわかるハズだ。

スプライトエディタのコマンド一覧

キー	機能
A	スプライトデータを左右反転する。
B	スプライトデータを上下反転する。
C	カラー番号を順番に進める。
シフト＋C(c)	カラー番号を逆に進める。
E	スプライト番号を順番に進める。
シフト＋E(e)	スプライト番号を逆に進める。
G	スプライトデータを作業領域にコピー。
P	データを作業領域からスプライトにコピー。
F	作業領域を指定したカラーで埋める。
S	作成したデータをセーブする。
L	作成したデータをロードする。
D	データをBASICのDATA文でセーブ。
カーソル	作業領域のカーソルを移動する。
シフト＋カーソル	作業領域のデータをシフトする。
スペース	指定されたカラーのドットを作業領域に置く。カーソル位置に同じ色のドットがあった場合はドットを消す。スペースキーを押しっぱなしにしてカーソルを移動することにより、スペースを押したときのモードが継続される。

データをセーブする

さて、どうにかこうにかキャラクターのデータが完成したとする。でも、このままでは画面に表示されているだけで、登録はされていないんだ。スプライトデータとして登録する必要があるね。

まず登録するスプライト番号をEキーで選ぼう。画面左下の表示がスプライト番号だ。SHIFTキーを押しながらだと、番号が逆に進むぞ。そして、登録したいスプライト番号が表示されたところで、おもむろにPキーを押す。これで、その番号のスプライトにデータが登録されることになるんだ。同じことを繰り返していけば、全部で64枚分までのデータを作成することが可能だぞ。

また、データを作っていくうちに、以前に作った(登録した)ものを参照したくなることがあるよね。そんなときは、参照したいスプライト番号をEキーで選び、続けてGキーを押すことにより呼び出すことができるんだ。ただしこうしたP、G、Fなどのキーは、使い方を間違うとデータを破壊しかねないので、十分注意して使ってほしいな。

必要なだけのデータが作れたら、忘れずにディスクに保存しておこう。Sキーを押すとセーブモードになるぞ。それまでの画面が消え、拡張子が〝.SPD〟という、このスプライトエディタで作成したデータファイルの一覧が表示される（はじめて使った場合は、何のファイルも表示されないけどね)。

続いてファイル名入力モードになるので、保存したいファイル名を拡張子なしの8文字までで指定してやろう。たとえば、〝TEST〟と入力すると、スプライトのデータファイルである〝TEST.SPD〟と、スプライトのカラーデータが入った〝TEST.SPC〟という、2つのファイルに自動的にセーブされるんだ。ここでセーブしたデータは、Lキーを押すことでロードモードに入り、読み出すことができるぞ。

データが完全に完成したら、いよいよBASICのDATA文にしてみよう。Dキーを押すとデータ作成モードに入り、DATA文にしたいスプライト番号の範囲を聞いてくる。たとえば0番から3番に必要なデータが入っているなら、〝ドコカラ?〟で〝0〟、〝ドコマデ?〟で〝3〟と入力してやればいい。

次にセーブするファイル名を聞いてくるので入力しよう（このとき拡張子は絶対につけないこと)。すべて答え終わると確認してくるので、ちゃんと入力できたらY、間違っていたらNのキーを押そう。画面がエディタ画面にもどり、ディスクが動いてからBEEP音が鳴ったら、データ作成完了だ。ファイル名を〝TEST〟と指定したなら、ディスク上には〝TEST.ASC〟というファイルが作られているハズだ。

このデータファイルはBASICのDATA文形式で、10000行からアスキーセーブされた形でできている。もしキミがプログラムを作っていて、それにこのTEST.ASCをつけ加えたいなら、

MERGE"TEST.ASC"

とコマンドラインで入力すればいいね。ただ注意してほしいのは、もとのプログラムの行番号が9999までで終わっていなくてはいけないこと。もし10000を超える行番号があったら、RENUM(リナンバー)してからMERGEするといい。

さて、無事にデータファイルがつながったら、プログラムの最初の部分、つまりスクリーンモードを設定したりするイニシャライズを行なったあとで、

GOSUB 10000

を実行しよう。これで、自動的にスプライト番号0番からスプライトデータの個数分だけ、定義してくれるハズだ。

というわけで、次回は登録したスプライトをBASICでいろいろ動かそうと思う。それじゃ、また。

プログラムの説明なのだぞ

⬆これがスプライトエディタのメインとなる画面なのだ。ちゃんと動いたかな?

今回紹介するスプライトエディタは、BASICとマシン語の2つのプログラムから形成される。順番が逆になってしまうけど、まずはリスト2を入力して実行してみよう。自動的に〝SPE2.OBJ〟というマシン語ファイルが作られるぞ。そしてリスト1を入力し、〝SPE2.OBJ〟と同じディスクにセーブすればできあがりだ。

このコーナーはスプライトエディタを作成する記事ではないので、くわしい説明は省略するね。でも簡単にリスト1のポイントを説明するぞ。まず60行～120行までが、イニシャライズ関係。130行～270行が画面表示で、290行～350行までがメインループ。360行～390行でスペースキーの処理をしていて、400行～410行はカーソル表示とイレースの処理だ。420行が右上のカラー表示で、430行が左下のスプライト表示、そして続く440行で左右反転、450行が上下反転、460行がカラー変更、470行がスプライト番号変更、480行がスプライト呼び出し、490行がスプライトの登録、500行が画面塗りつぶしの各処理を。510行～570行でデータのセーブ、580行～640行でデータロード、650行～890行でデータ作成、910行～940行でエラー処理をしている。

スプライトエディタ LIST 1

```
10 '
20 ' Sprite Editor UV2
30 ' 1989 Dec
40 ' Copyright(C) 1990 ASCII Corp.
50 '
60 CLEAR 1500,&HBFFF:MAXFILES=2:SCREEN 5
,2:SET PAGE 2,2:CLS:COLOR 15,4,0:OPEN"gr
p:"AS #1:DIM C$(63):DEFINT A-Z:SA=&HC000
:CA=&HC100:SN=&HC1F3:ON ERROR GOTO 910
70 FOR I=0 TO 63:C$(I)=STRING$(16,0):NEX
T I:BLOAD"SPE2.OBJ"
80 DEF USR1=&HC200:DEF USR2=&HC203:DEF U
SR3=&HC206:DEF USR4=&HC209:DEF USR5=&HC2
0C:DEF USR6=&HC20F:DEF USR7=&HC212:DEF U
SR8=&HC215:DEF USR9=&HC218:DEF USR0=&HC2
1B
90 FOR I=0 TO 271:POKE SA+I,0:NEXT
100 SET PAGE ,1:FOR I=0 TO 15:LINE(I*8,0
)-(I*8+8,8),15,B:LINE(I*8+1,1)-(I*8+7,7)
,I,BF:NEXT
110 SET PAGE 2,2
120 VPOKE BASE(28)+4,&HD8
130 LINE(0,0)-(255,211),4,BF:LINE(8,8)-(
136,136),0,BF:A=USR1(0)
140 LINE(16,144)-(31,159),0,BF
150 SP=0:LINE(16,168)-(31,183),0,BF:PSET
(40,168),0:PRINT#1,"SPRITE 0  ":GOSUB 43
0
160 FOR I=0 TO 2:LINE(I*64+8,0)-(I*64+8,
144),15:LINE(0,I*64+8)-(144,I*64+8),15:N
EXT I
170 C=15:PSET(176,8),0:PRINT#1,"COLOR":G
OSUB 420
```

```
180 PSET(160,24),0:PRINT#1,"〔A〕 ｻﾕｳﾊﾝﾃﾝ
190 PSET(160,40),0:PRINT#1,"〔B〕 ｼﾞｮｳｹﾞ
200 PSET(160,56),0:PRINT#1,"〔Cc〕COLOR
210 PSET(160,72),0:PRINT#1,"〔Ee〕SP.No.
220 PSET(160,88),0:PRINT#1,"〔G〕 GET"
230 PSET(160,104),0:PRINT#1,"〔P〕 PUT"
240 PSET(160,120),0:PRINT#1,"〔F〕 FILL"
250 PSET(160,136),0:PRINT#1,"〔S〕 SAVE"
260 PSET(160,152),0:PRINT#1,"〔L〕 LOAD"
270 PSET(160,168),0:PRINT#1,"〔D〕 DATA"
280 X=0:Y=0:KF=0
290 GOSUB 400:A=USR7(0):A=STICK(0):IF A=
0 THEN GOSUB 400:GOTO 330
300 IF USR0(0) THEN GOSUB 400:A=USR9(A-1
):GOTO 290
310 GOSUB 400:X=X-(A>1 AND A<5)+(A>5 AND
 A<9):Y=Y-(A>3 AND A<7)+(A<3 OR A=8)
320 X=X+(X>15)-(X<0):Y=Y+(Y>15)-(Y<0)
330 A=STRIG(0):IF A GOTO 360 ELSE KF=0
340 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN ON(INSTR("A
aBbCcEeGgPpFfSsLlDd",A$)+1)/2 GOTO 440,4
50,460,470,480,490,500,510,580,650
350 GOTO 290
360 IF KF=0 THEN IF PEEK(SA+Y*16+X)=C TH
EN KC=0 ELSE KC=C
370 KF=1
380 POKE SA+Y*16+X,KC:IF KC THEN POKE CA
+Y,KC
390 POKE SN,Y:A=USR8(0):GOTO 290
400 LINE(X*8+8,Y*8+8)-(X*8+16,Y*8+16),7,
B,XOR
410 RETURN
420 LINE(160,8)-(167,15),C,BF:PSET(216,8
),0:PRINT#1,C:RETURN
430 PUT SPRITE 0,(16,167),,SP:COLOR SPRI
TE$(0)=C$(SP):RETURN
440 A=USR2(0):GOTO 290
450 A=USR3(0):GOTO 290
460 C=C+(A$="C")-(A$="c")+32 AND 15:GOSU
B 420:GOTO 290
470 SP=SP+(A$="E")-(A$="e")+32 AND 31:PS
ET(88,168),0:PRINT#1,SP:GOSUB 430:GOTO 2
90
480 POKE SN,SP:A$=USR4(C$(SP)):GOTO 290
490 POKE SN,SP:A$=USR5(C$(SP)):GOSUB 430
:GOTO 290
500 POKE SN,C:A=USR6(0):GOTO 290
510 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 510 ELSE
 FILES "*.spd":PRINT
520 LINE INPUT"Save FILENAME:";A$
530 IF A$="" THEN SCREEN 5:SET PAGE 2,2:
GOTO 290
540 IF INSTR(A$,".") THEN PRINT"かくちょうしは
つけないで ね!":GOTO 520
550 OPEN A$+".spc" FOR OUTPUT AS#2:FOR I
=0 TO 63:PRINT#2,C$(I):NEXT I:CLOSE#2
560 SCREEN 5:SETPAGE 2,2:BSAVE A$+".spd"
,BASE(29),BASE(29)+1023,S
570 BEEP:GOTO 290
580 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 510 ELSE
 FILES "*.spd":PRINT
590 LINE INPUT"Load FILENAME:";A$
600 IF A$="" THEN SCREEN 5:SET PAGE 2,2:
GOTO 290
610 IF INSTR(A$,".")THEN PRINT"かくちょうしは つ
けないで ね!":GOTO 590
620 OPEN A$+".spc" FOR INPUT AS#2:FOR I=
0 TO 63:LINE INPUT#2,C$(I):NEXT I:CLOSE#
2
630 SCREEN 5:SET PAGE 2,2:BLOAD A$+".spd
",S:COLOR SPRITE$(0)=C$(SP)
640 BEEP:GOTO 290
650 SCREEN 0:FILES"*.ASC":PRINT:PRINT
660 PRINT"*** BASICﾉ ﾃﾞｰﾀﾌﾞﾝﾆ ｼﾏｽ ***"
670 INPUT"ｽﾌﾟﾗｲﾄﾅﾝﾊﾞｰ ﾄﾞｺｶﾗ? (0-63)";S:I
F S<0 OR S>63 THEN 890
680 INPUT"               ﾄﾞｺﾏﾃﾞ?(0-63)";T:I
F T<S OR T>63 THEN 890
690 INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ:";F$
700 INPUT"ｲｲﾃﾞｽｶ?(Y/N)";A$:IF A$="n" OR
A$="N" GOTO 890 ELSE IF A$<>"Y" AND A$<>
"y" THEN BEEP:GOTO 700
710 SCREEN 5:SET PAGE 2,2
720 OPEN F$+".ASC" FOR OUTPUT AS#2:C=0:A
=10100:B=S
730 PRINT#2,"10000 I=0"
740 PRINT#2,"10010 A$="+CHR$(34)+CHR$(34
)+":FOR J=0 TO 31:READ B$:IF B$<>"+CHR$(
34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VAL("
+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT J:SP
RITE$(I)=A$:I=I+1:GOTO 10010"
750 PRINT#2,"10020 DIM C$(63)"
760 PRINT#2,"10030 A$="+CHR$(34)+CHR$(34
)+":FOR J=0 TO 15:READ B$:IF B$<>"+CHR$(
34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VAL("
+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT J:C$
(I)=A$:I=I+1:GOTO 10030"
770 PRINT#2,"10040 RETURN"
780 FOR I=0 TO(T-S)*2+1
790 IF I MOD 2=0 THEN PRINT#2,STR$(A)+"'
 SPRITE DATA";STR$(B):B=B+1:A=A+10
800 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
810 FOR J=0 TO 15:PRINT#2,RIGHT$("00"+HE
X$(VPEEK(BASE(29)+S+I*16+J)),2);
820 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
830 NEXT J:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT I:PRIN
T#2,STR$(A)+"DATA *":A=A+10
840 FOR I=0 TO T-S:PRINT#2,STR$(A)+"' SP
RITE COLOR";STR$(I):A=A+10
850 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
860 FOR J=0 TO 15:PRINT#2,RIGHT$("00"+HE
X$(ASC(MID$(C$(I),J+1,2))),2);
870 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
880 NEXT J:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT I:PRIN
T#2,STR$(A)+"DATA *":CLOSE:BEEP:GOTO 290
890 SCREEN 5:SET PAGE 2,2:GOTO 290
900 LINE(M*8+9,N*8+9)-(M*8+15,N*8+15),L,
BF:RETURN
910 IF ERR=53 THEN PRINT"FILE NOT FOUND!
":RESUME NEXT
920 IF ERR=69 THEN PRINT"DISK ERROR!":RE
SUME NEXT
930 IF ERR=53 THEN PRINT"FILENAME ERROR!
":A$=INPUT$(1):SCREEN 5:SET PAGE 1,1:RES
UME 290
940 ON ERROR GOTO 0:END
```

スプライトエディタ LIST 2

```
10 CLEAR 100,,&HBFFF:DEFINT A-Z:CLS:PRINT
"ﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲﾁｭｳ
20 LN=1000:C=0:AD=&HC200
30 LOCATE 0,1:PRINTLN:FOR I=0 TO 7
40 READ A$:IF A$="*" GOTO 100
50 A=VAL("&h"+A$):POKE AD,A:AD=AD+1
60 C=(C+A)AND &HFF:NEXT I
70 READ A$:IF C<>VAL("&h"+A$) THEN PRINT
"ﾃﾞｰﾀﾌﾞﾝﾆ ｱﾔﾏﾘｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":PRINT"Line Numbe
r =";LN:END
80 LN=LN+10:GOTO 30
100 PRINT"ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ ｼｭｳﾘｮｳ  ｱﾄﾞﾚｽ=&HC200
-";HEX$(AD-1)
110 PRINT"ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ.(SPE2.OBJ)"
120 BSAVE"SPE2.OBJ",&HC200,AD-1
130 PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｼﾀ.":END
1000 DATA C3,82,C4,C3,39,C4,C3,5C,E8
1010 DATA C4,C3,C7,C3,C3,73,C3,C3,B5
1020 DATA 61,C3,C3,3B,C3,C3,00,C3,20
1030 DATA C3,28,C2,23,23,3E,06,CD,24
1040 DATA 41,01,CB,47,C0,36,01,C9,38
1050 DATA 11,82,C4,D5,23,23,7E,87,AF
1060 DATA 5F,16,00,21,3C,C2,19,7E,DA
1070 DATA 23,66,6F,E9,64,C2,52,C2,F5
1080 DATA DB,C2,5E,C2,8D,C2,58,C2,1B
1090 DATA B6,C2,4C,C2,CD,64,C2,C3,57
1100 DATA B6,C2,CD,64,C2,C3,DB,C2,22
1110 DATA CD,8D,C2,C3,B6,C2,CD,8D,D3
1120 DATA C2,C3,DB,C2,21,00,C0,11,E7
1130 DATA 40,C5,01,10,00,ED,B0,11,AB
1140 DATA 00,C0,01,F0,00,ED,B0,21,1A
1150 DATA 40,C5,01,10,00,ED,B0,11,DE
1160 DATA 00,C1,1A,21,01,C1,01,0F,AC
1170 DATA 00,ED,B0,12,C9,21,FF,C0,04
1180 DATA 11,4F,C5,01,10,00,ED,B8,DF
1190 DATA 11,FF,C0,01,F0,00,ED,B8,45
1200 DATA 21,4F,C5,01,10,00,ED,B8,30
1210 DATA 11,0F,C1,1A,21,0E,C1,01,1C
1220 DATA 0F,00,ED,B8,12,C9,11,00,BC
1230 DATA C0,1A,21,01,C0,01,FF,00,78
1240 DATA ED,B0,06,0F,11,FF,C0,21,1B
1250 DATA EF,C0,C5,ED,A0,01,EF,FF,0B
1260 DATA 09,EB,09,EB,C1,10,F3,32,E9
1270 DATA 0F,C0,C9,11,FF,C0,1A,21,8C
1280 DATA FE,C0,01,FF,00,ED,B8,06,F5
1290 DATA 0F,11,00,C0,21,10,C0,C5,8B
1300 DATA ED,A0,01,0F,00,09,EB,09,25
1310 DATA EB,C1,10,F3,32,F0,C0,C9,7F
1320 DATA 3A,F3,C1,5F,16,00,21,00,03
1330 DATA C1,19,46,7B,87,87,87,4F,82
1340 DATA 87,5F,16,00,21,00,C0,19,78
1350 DATA 16,08,79,C6,08,5F,48,06,8A
1360 DATA 10,7E,B7,28,05,B9,28,02,DF
1370 DATA 79,77,C5,E5,D5,CD,A7,C4,86
1380 DATA D1,7A,C6,08,57,E1,23,C1,BB
1390 DATA 10,E7,C9,21,08,48,11,00,FD
1400 DATA C0,06,10,C5,E5,CD,B3,C4,C1
1410 DATA 06,08,1A,87,87,87,87,67,6C
1420 DATA 13,1A,13,B4,ED,79,10,F2,C8
1430 DATA E1,01,80,00,09,C1,10,E3,E7
1440 DATA C9,21,00,C0,11,01,C0,01,64
1450 DATA 0F,01,3A,F3,C1,77,ED,B0,76
1460 DATA C3,82,C4,EB,23,7E,23,66,94
1470 DATA 6F,11,00,C1,EB,01,10,00,D1
1480 DATA ED,B0,DD,21,40,C5,21,00,92
1490 DATA C0,16,10,CD,BA,C3,DD,71,10
1500 DATA 00,CD,BA,C3,DD,71,10,DD,95
1510 DATA 23,FD,23,15,20,ED,3A,F3,27
1520 DATA C1,87,87,87,6F,26,00,29,3B
1530 DATA 29,11,00,78,19,CD,B3,C4,4A
1540 DATA 21,40,C5,06,20,ED,B3,C3,F9
1550 DATA 82,C4,06,08,7E,23,B7,28,CD
1560 DATA 01,37,CB,11,10,F6,C9,EB,9B
1570 DATA 23,7E,23,66,6F,11,00,C1,06
1580 DATA 01,10,00,ED,B0,3A,F3,C1,A2
1590 DATA 87,87,87,6F,26,00,29,29,1E
1600 DATA 11,00,78,19,3A,07,00,4F,50
1610 DATA 0C,F3,7C,07,07,E6,03,F6,B8
1620 DATA 04,ED,79,3E,8E,ED,79,7C,D0
1630 DATA ED,69,E6,3F,ED,79,FB,0D,B9
1640 DATA 21,40,C5,06,20,ED,B2,DD,81
1650 DATA 21,40,C5,FD,21,00,C1,21,A7
1660 DATA 00,C0,16,10,DD,4E,00,CD,85
1670 DATA 2A,C4,DD,4E,10,CD,2A,C4,69
1680 DATA DD,23,FD,23,15,20,ED,C3,6E
1690 DATA 82,C4,06,08,AF,CB,01,30,6D
1700 DATA 03,FD,7E,00,77,23,10,F4,89
1710 DATA C9,21,00,C0,11,0F,C0,06,19
1720 DATA 10,C5,E5,D5,06,08,1A,4E,1E
1730 DATA 77,79,12,23,1B,10,F7,E1,46
1740 DATA 01,10,00,09,EB,E1,09,C1,F6
1750 DATA 10,E7,18,26,21,00,C0,11,1D
1760 DATA F0,C0,06,08,C5,E5,D5,06,60
1770 DATA 10,1A,4E,77,79,12,23,13,10
1780 DATA 10,F7,E1,01,F0,FF,09,EB,DC
1790 DATA E1,01,10,00,09,C1,10,E4,8C
1800 DATA 18,00,21,00,C0,1E,08,06,B1
1810 DATA 10,C5,16,08,06,10,E5,D5,74
1820 DATA C5,7E,CD,A7,C4,C1,D1,7A,FB
1830 DATA C6,08,57,E1,23,10,EF,7B,9E
1840 DATA C6,08,5F,C1,10,E3,C9,87,CF
1850 DATA 87,87,67,2E,00,01,08,08,83
1860 DATA C3,F9,C4,3A,07,00,4F,0C,9F
1870 DATA F3,7C,07,07,E6,03,F6,04,FF
1880 DATA ED,79,3E,8E,ED,79,7C,ED,00
1890 DATA 69,E6,3F,F6,40,ED,79,FB,25
1900 DATA 0D,C9,CD,DA,C4,E6,01,20,6D
1910 DATA F9,C9,F3,3A,07,00,4F,0C,BE
1920 DATA 3E,02,ED,79,3E,8F,ED,79,97
1930 DATA 3A,07,00,4F,0C,ED,78,06,9E
1940 DATA 00,ED,41,06,8F,ED,41,FB,8A
1950 DATA C9,C5,CD,D2,C4,F3,3A,07,AF
1960 DATA 00,4F,0C,3E,20,ED,79,3E,0C
1970 DATA 91,ED,79,0C,0C,ED,61,AF,18
1980 DATA ED,79,AF,ED,69,3C,ED,79,25
1990 DATA AF,ED,51,AF,ED,79,AF,ED,C3
2000 DATA 59,3E,02,ED,79,AF,D1,ED,2F
2010 DATA 51,AF,ED,79,AF,ED,59,AF,39
2020 DATA ED,79,AF,ED,79,AF,ED,79,C9
2030 DATA 3E,D0,ED,79,FB,C3,D2,C4,91
2040 DATA *
```

MSXビジネス活用法

GCALCをマスターしよう

表計算ソフト『GCALC』に関する連載もこれで3回目。知っておくと便利なグラフ作成機能や、ソート機能などについて紹介するぞ。たんなる表計算を超えたGCALCの実力はいかに。

表計算ソフトの計算以外の機能とは

「お兄さん、このBSチューナー安いよ。今はなんといっても衛星放送の時代。さあ、どうだ」

「うーん。いくら安くなるの？」

「えーと（カタカタと電卓を叩く音）そうだねー、特別に△△△円」

「いやー(電卓を叩いて)こんなもんで、どお？　今日は雨だし、もう月末でしょ？」

「いやー、お兄さんにはかなわないねー。じゃ、××××で……」

一時代前の計算の主力、電卓は、今でもこうした店頭での値引き交渉や、ほんのちょっとした足し算などに使われている。でも、少しでも複雑な計算をしようと思ったら、トレンドは表計算ソフトなのだ。この連載では、これまで2回にわたって、MSXの代表的な表計算ソフト『GCALC』を説明してきた。で、この3回目。たんに〝計算〟に限らないGCALCの機能を、あと2つ紹介していきたい。

データの分析にはグラフが不可欠なのだ

というわけで、まず紹介するのがグラフ機能。表〝計算〟ソフトになんでグラフ機能がついているのかな？　なんていってるアナタ、少し鈍いゾ。ビジネスでもプライベートでも、身の回りにいろいろな数字がとびかっている。この数字が何を意味しているかを分析して、これからどうすればいいか、という計画をたてるのが、ま、基本的なやりかたなんだ。

でもね、たとえば写真1のような、数字がギッシリならんだワークシートの表を目の当たりにして、即座にその数字が持つ傾向って、わかります？　よほど慣れていれば別だけど、映画のように、書類を一瞥するやいなや〝た、大変だ。このままでは日本経済は壊滅する〟なんて見抜くのは、普通できない。

ところが、これをグラフにしてみれば話は別。よほど、トロイ人でないかぎり、目に飛び込んでくる傾向は一目瞭然だね。

さて、グラフの有用性はわかってもらえたと思うけど、こうしたグラフを描くためには、その前提としてデータが必要になる。だからといって、グラフを描くためだけに、データをグラフ専用ソフトに打ち込み直すなんて、ナンセンスなことだよね。

こう考えてくると、数字を分析するのが得意な表計算ソフトに、そのままグラフを描く機能をつけてしまえば、すべてが解決するという寸法なのだ。もちろん、われらがGCALCにも、そんな理由からグラフを描く機能がついているというわけ。

棒グラフを描くにはどうしたらいいの？

それでは、とにもかくにも、実際にグラフを描いてみようか。図1に示したように、GCALCがサポートしているグラフは、棒グラフ、折れ線グラフ、円グラフの3種類。手はじめに、棒グラフなんぞに挑戦してみよう。

まずGCALCのメニューから〝種類〟を選び、その中から棒グラフを指定する。次にグラフにしたいデータの範囲を、ワークシート上で1組ずつ指定していく。具体的には、データが書かれているセルを、白黒反転させていくわけだ。

あとは、グラフのメニューを開き、その中から〝範囲〟を選択すればひとまず設定終了。同じような手順を繰り返して、そのほかのデータに関しても、

①グラフの種類

②グラフにしたいデータの範囲

を決めていこう。そしてメニューの〝切替〟の中から、〝グラフ〟を指定すれば、お馴染みのワークシート画面から一転して、写真2のよ

	A	B	C	D	E	F
3	年齢層	男(既婚)	男(独身)	女(既婚)	女(独身)	両側グラフ用
4	0~5	0	30	0	27	0
5	5~10	0	20	0	15	0
6	10~15	0	25	0	29	0
7	15~20	5	34	8	34	-8
8	20~25	15	45	30	45	-30
9	25~30	30	50	40	50	-40
10	30~35	45	55	50	59	-50
11	35~40	55	60	60	65	-60
12	40~45	68	70	73	75	-73
13	45~50	63	65	69	70	-69
14	50~55	57	60	64	65	-64
15	55~60	38	40	59	60	-59
16	60~65	17	20	39	40	-39

写真1 ワークシート
⬅表計算ソフトの基本ともいうべきワークシートの画面。数字がぎっしり並んでいるね。

図1 グラフ機能の概念なのだ

うなグラフが表示されるわけだ。

でもこのままでは、ちょっと単純に見えるかもしれないね。でもご安心。このあとグラフメニューの中から、いろいろ指定してやれば、グラフのタイトルをつけたり、塗りつぶしのパターンを指定したり、棒を積み重ねたり、少しずらして表示したり……なんてワザも使えるぞ。

もう一度、もとのワークシート画面にもどりたければ、メニューの〝切替〟で、〝シート〟を指定すればいいんだ。

用途に合わせてグラフの種類を選択

ナントカのひとつ覚え、じゃないけれど、いつでも棒グラフですべての用が足りると思ったら、大間違い。どんなデータをグラフにするかによって、グラフの種類もかえなくちゃいけない。たとえば、時系列のトレンドではなくて〝毎月の支出に占める各経費の割合〟とか、〝パソコン市場におけるシェアの分析〟などを見たい、といったときには、どんなグラフが役に立つだろうか。

答えは円グラフ。グラフメニューの〝種類〟で円グラフを選択すれば、写真3のような画面に切り替わるぞ。データの範囲指定などは、基本的に棒グラフとかわらないから、ここでは省略するね。また、この円グラフは、とくに強調したい部分を切り離して表示することもできるから、自分でもいろいろと試してみよう。

とまあ、どのグラフを使うにせよ、数字がギッシリならんだワークシートの表より、データが持つ傾向などが直観的に見やすいハズだ。そうそう、一度作ったグラフは、ぜひとも登録しておこうね。あとで呼び出して日本語ワープロの文書中に貼り込んだり、画像編集したりできるので、幅広い応用が可能になるぞ。

ルールを守ってデータを並べ替えよう

さて、ここで話はガラリとかわる。なにしろ、今回でGCALCの機能をひととおり説明してしまおうと思っているから、駆け足なのだ。

これまた、少しも〝計算〟機能とは関係ないのだけど、表計算ソフトを使っていて〝あー、よかった〟と思える機能が、コレ。並べ替え、英語でいうならソート、という機能なんだ。

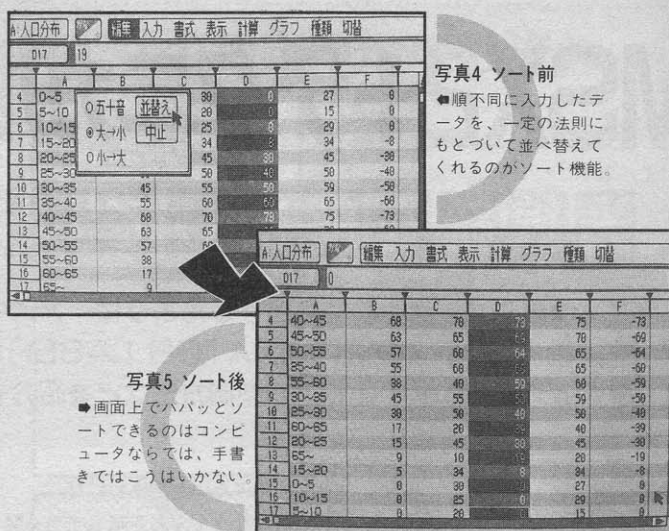



写真4 ソート前
➡順不同に入力したデータを、一定の法則にもとづいて並べ替えてくれるのがソート機能。

写真5 ソート後
➡画面上でパパッとソートできるのはコンピュータならでは、手書きではこうはいかない。

いったいソートとはどんなものかといえば、表の中の数字や文字のデータを、〝あいうえお順〟とか、〝大きい順〟といった、一定の規則に基づいて並べ替える機能。もしこれがなかったら、自分で順番を調べながら、この行をあっちに移動して、このデータをあそことあそこの間に挿入して……と、大騒ぎしなくちゃいけない。

並べ替えの機能は、メニューの〝編集〟の中にある。指定しなければならないのは、並べ替えの基準となる列と、そのルールだ。並べ替えのルールは3つあって、

①50音順
②大きい順
③小さい順

という具合。文字を基準に並べ替えるならば50音順。数字のデータを扱うなら、それ以外のルールを指定しよう。

また、同時に指定できる並べ替えの基準は、ひとつだけ。複数の基準で並べ替えたいのならば、2回以上並べ替えを繰り返すことになる。写真4と5が、実際にソートを行なった、並べ替え前と後のようすなので、参考にしてね。

常日頃から、50音順の名簿を作りたい、毎月のセールスの順に部下のランクをつけたい(!)、なんて思ってる人には、この機能は必須。ぜひ、お試しあれ。

写真2 棒グラフ
➡数字を眺めているだけじゃ、データの持つ意味や傾向はつかめない。そこでグラフを活用しよう。

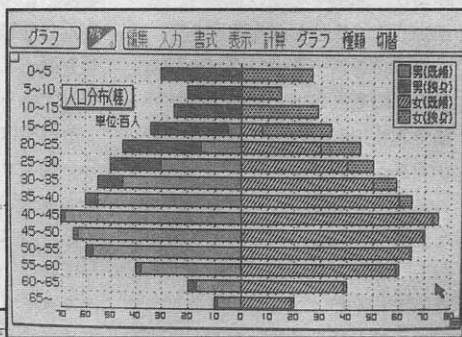



写真3 円グラフ
⬅用途に合わせてグラフの種類を選択しよう。棒グラフと円グラフのほかに、折れ線グラフもある。

機能コレクターにはならないようにね

というわけで、3回にわたって紹介してきたGCALCの話は、とりあえずここらへんで一区切りつけるとしよう。まだまだいろいろ紹介したい機能はあるんだけど、それは、またの機会にしたい。

このあとは自分でマニュアルを見ながら、ひとつひとつGCALCの機能を確かめていってほしい。ただ気をつけてほしいのは、〝機能コレクター〟にならないように、ということ。ただたんにGCALCの機能をすみずみまで知っていても、それだけではあまり意味がない。あくまでも、道具として使いこなすことを第一に考えてほしい。

また、このコーナーでは、ビジネスソフトを使っていくうえでの質問や意見を募集中。HALNOTEのアプリケーションにかぎらず、ひろくMSXをビジネス分野に応用するうえでの質問事項などを、下記のあて先までお寄せください。

では、そういうことで、また。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ビジネスご意見箱係

MSX2+テクニカル探検隊

光線銃を解剖してしまえ

ミニ特集のコーナーでもお届けしたように、アスキーから待望の光線銃(〝Plus-X″TERMINATOR LASER)が発売される。そこで今月は、その仕組みや制御方法などを紹介するぞ。

光線銃はどうやって使ったらいいの？

これまでは、ゲームといえばカーソルキーやジョイスティックを使い、小さな画面をのぞき込むように背中を丸めて、チマチマとプレイするものだった。どんなに迫力のあるゲームでも、これではイマイチ盛り上がりに欠けるよね。たとえ大画面のAVモニターに接続し直したとしても、カーソルキーやジョイスティックが大きくなるわけではない。もちろんゲームによっては、カーソルキーやジョイスティック特有の、微妙な操作性を要求されるものもあるけど、たまには体全体を使ってゲームに参加してみたいと思うわけだ。

そんなうっぷんを晴らすべく登場したのが、アスキーの〝Plus-X″TERMINATOR LASER（以下光線銃と略）という光線銃。これを使えば、今までのように背中を丸めながらチマチマとカーソルキーを操作する必要もない。それどころか、MSXから遠く離れ、背筋を伸ばしてゲームをプレイすることだって、できてしまうのだ。

セットの仕方もいたって簡単。右の図のように、ジョイスティックのかわりに光線銃のコネクタを、MSXのI/Oポートに差し込むだけだ。大がかりなインターフェイスカートリッジなど必要ないので、どこでも気軽に光線銃が楽しめるってわけだね。

さらに28インチぐらいの大画面AVモニターがあるなら、光線銃とMSXの間に延長ケーブルを接続し、画面からさらに離れてプレイしてみよう。部屋中を駆けまわり、ときには床に伏せながら画面を撃つ。まるで、シューティングゲームの主人公にでもなったかのような興奮やスリルを、きっと味わうことができるハズだ。

さて、こんなコーフンもののニューアイテムを、新しいもの好き、おもしろいもの大好きのMマガが放っておくわけがない。それに、いつまでも他人の作ったゲームで遊んでいるだけじゃ、つまらないよね。そこで、この光線銃を使って思いっきり遊ぶ方法を、みんなに教えてしまうぞ。さらにBASICから光線銃を制御するためのマシン語プログラムも公開するから、ドンドン活用して、自分なりにゲームを作って遊んでみよう。

図1 MSXと光線銃との接続

光線銃のコネクタを、MSXのジョイスティック(I/O)ポートにつなぐだけで接続完了。なんとMSX1のマシンにも対応しているので、すべてのMSXで楽しめるというわけなのだ。

図2 光線銃の基本的な原理

光線銃には光を感知するセンサーがある。これは光を受けていない状態ではFFHを出力し、光が入ると00Hを出力するものだ。

そのセンサーの特性を利用し、画面上の目標物を光らせ、その光を光線銃のセンサーがキャッチしたかを調べて、当たり判定に応用するんだ。

まずは基本構造から勉強してみようか

思いっきり遊んでやるためには、まずその相手をよく知ることが大切だ。どんな構造になっていて、どんな仕組みで動くかなどなど。順を追って、簡単なところから説明していくね。

それでは、もっとも基本的な部分、つまり光線銃の構造から勉強しよう。残念ながら光線銃といっても、銃口から殺人光線が出るわけではない。外見がSF映画にでも出てきそうな形をしているだけに、赤や青の光線が出ればカッコイイと思うのだけど、この光線銃はいたって安全設計なのだ。

では銃口の奥には何があるのだろう。これはこの光線銃の心臓部ともいっていいのだけど、光を感じるための〝センサー″が組み込まれているのだ。センサーは、光を受けていない状態では〝FFH″を出

力している。そして逆に光を受ける状態になると、〝00H〟を出力するという具合だ。

さらに光線銃のトリガー(引き金)部分には、スイッチが組み込まれている。これは通常のジョイスティックのトリガーボタンと、同じ仕組みのもの。オンかオフかで判断するわけだ。とまあ、以上が光線銃のおおまかな構造。意外と単純なものなんだね。

それでは、さらに突っ込んだ話を進めるぞ。銃口の奥に組み込まれたセンサーの特性(性質)はわかったと思うけど、この特性をどのように利用すれば光線銃で遊ぶ、つまり画面上の敵を撃ち落とすタイプのシューティングゲームを作ることができるのだろうか。

前にも書いたように、銃口の奥にあるセンサーに光が当たったか、そうでないかは、光線銃からの情報で知ることができる。これを利用して、ターゲットに弾が当たったかを判断するのだ。

具体的な方法としては、図2に掲載したとおり。画面の一部分を光らせて、その光を銃口の奥にあるセンサーで感知する。このときセンサーの出力が〝00H〟なら当たり、〝FFH〟ならはずれというわけだね。また、このセンサーはかなり感度が良いので、実際に光らせる範囲をかなり小さくしても、当たっているかどうかの判断をすることが可能なんだ。

光線銃の当たり判定を研究してみるぞ

ここまでの説明で、どんなふうに目標物を光線銃で狙って(サイティングという)、当たったか、はずれたかを判断するのかわかってもらえたと思う。でも、何か忘れてはいないかな？　そう、光線銃の〝銃〟にはなくてはならないもの。それが〝トリガー〟なのだ。

トリガーの構造は、前にも説明したように、ジョイスティックのトリガーボタンと同じもの。では、光線銃のセンサーとトリガーを、どう組み合わせて使用したらいいか。ここではもっとも基本的な光線銃の当たり判定の処理を利用して、一連の流れを説明するね。

まずは図3の上のコマを見よう。画面上を、当たり判定をしたいと思う物(目標物)が移動しているところだ。このときの処理は、トリガーが引かれているか、いないかをチェックしている。

次に、同じ図3の2コマ目でトリガーが引かれると、図3の3コマ目のように画面全体を暗くして、目標物の位置を白く光らせる。このとき大切なのは、画面を暗くするのは一瞬で完了する必要があること。移動している目標物の後ろに〝絵〟などがあった場合、目標物と間違える可能性があるからだ。

具体的には、MSXの高解像度グラフィックモード(SCREEN2)を使った場合、黒抜きのキャラクターを用意して、画面のビデオRAMを埋めれば良い。ただしもともと描いてあった絵が破壊されてしまうので、その絵はどこかのメモリに保護しておく必要がある。

また、目標物の位置を光らせる方法としては、もっとも簡単なのがスプライトを使って白く光らせるもの。この光線銃では、8×8ドット(スプライト標準サイズ)程度の大きさの〝光〟を判別することが可能だけど、通常は16×16ドットの大きさを、最小目標にするといいだろう。

次に図3の4コマ目で、光線銃内部のセンサーの状態をチェック。もし光が入っていれば〝00H〟が、入っていなければ〝FFH〟が出力されているので、その値をメモリ上にコピーしておけばいい。そして最後に、目標物の位置に表示したスプライトを消去し、さらに暗くしていた画面をもと通りにすれば、当たり判定の処理は終了だ。

以上の処理をもう一度簡単にまとめてみると、

①トリガーチェック
②トリガーが引かれた！
③画面を暗くする
④目標位置にスプライトを表示
⑤センサーチェック
⑥出力をメモリにコピー
⑦スプライトを消去
⑧暗くした画面をもとにもどす
⑨終了

ということになる。

また、画面を暗くしてスプライトを表示する意味は、目標物とそうでない部分での明かるさの差をできるだけ大きくするため。画面によっては暗くする必要のない場合もあるので、自分なりにいろいろ試してみようね。

図3 当たり判定の処理の流れ

光線銃で実際に目標物をどのように認識するか、その処理の流れをまとめてみるね。まず画面上を目標物が飛んでいる。狙いを定めてトリガーを引いた瞬間、画面をブラックアウト。

真っ暗になった画面の目標物があった場所に、チェック用のスプライトを表示する。光線銃のセンサーが、このスプライトの光をとらえていれば(出力が00Hなら)、当たりだ。

表1 センサーとトリガーの状態

トリガー	リリース プル	00H FFH	STRIG(3)
センサー	光が入っていない 光が入っている	FFH 00H	STRIG(1)

これは光線銃をジョイスティックポートの1番に接続したときのものだ。もしもポートに2に接続した場合には、STRIG(3)が(4)に、(1)が(2)に、それぞれトリガーやセンサーが働いたときの値が出力されるように変わるので、注意しよう。

実際に光線銃をコントロールする

それでは、今まで説明してきたことの実例を示そう。右に掲載したテストプログラムを実行すると、画面に16×16ドットの大きさのマスが表示されるぞ。それを光線銃で狙い撃ち、見事に当たったらビープ音が鳴り、マスが乱数で次の位置に移動するという具合だ。ただそれだけの簡単なプログラムだけど、これまでに説明したすべての要素が、ギュッと含まれている。だから心してリストを打ち込み、解読するようにね。

そうそう、このテストプログラム後半のDATA文はすべてマシン語データ。打ち込んだ後はよお〜っく入力ミスをチェックし、かならずセーブしよう。さもないと、もしも入力ミスがあった場合は、ほぼ確実に暴走するぞ。

また、右ページに掲載してあるのは、テストプログラム中で使用したマシン語ルーチンのソースリスト。コメント(説明)を多く入れてあるので、プログラムの流れは理解してもらえると思うけど、ここで簡単に説明しておこう。

まず、このマシン語ルーチンは2つのブロックにわかれている。前半は光線銃を使用するための初期設定をする部分。そして後半は光線銃の当たり判定を処理する部分だ。前半の初期設定ルーチンを説明しようとすると、少々複雑なことになるので、このままオマジナイとして理解しておこうね。

後半の当たり判定処理ルーチンは、メモリアドレス&HD006、D007に目標物のY、X座標を設定し、実行すればいい。そしてその結果はメモリの&HD008に格納されているので、BASICから読み出してやれば当たりかはずれか判断できるわけだ。ルーチンの具体的な内容は、前に説明したことをマシン語で再現しただけなので、マシン語が少しでもわかるなら簡単に解読することができるかもしれない。

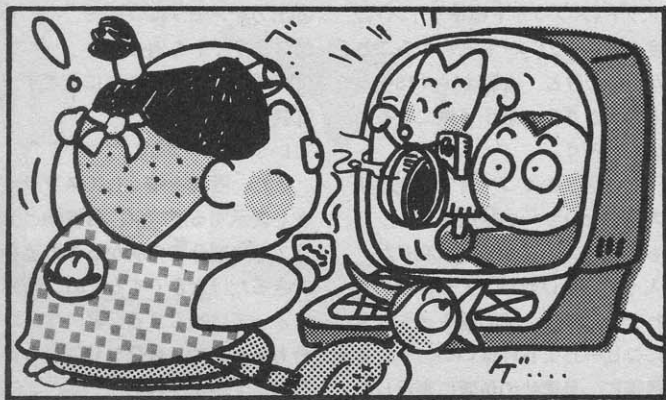
残念ながら、光線銃で思いっきり遊びたいと思うなら、BASICだけではかなり難しい。現にこのテストプログラムも、肝心の当たり判定処理だけはマシン語で書かれているんだ。理想としては、すべてをマシン語で書くことが望ましいのだけど……。

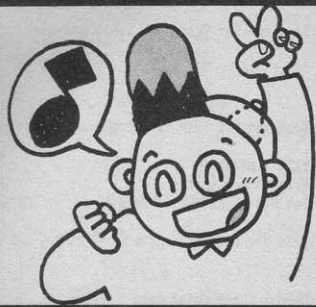
というとこで、今月のテクニカル探検隊はおしまい。そうそう、光線銃の当たり判定を処理するマシン語サブルーチンは、みんな自由に利用していいからね。おもしろいゲームができたら、ぜひMマガまで送ってください。また、いつものように、テクニカルな質問も受け付けてますよ!

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカルQ&A係

お待ちかねのテストプログラムだ

```
10000 '------------------------------
10010 '    コウセンジュウ テスト プログラム
10020 '     by Yellow Monkey
10030 '------------------------------
10040 CLEAR 300,&HCFFF
10050 SCREEN 2,2
10060 DEF USR0=&HD000 'Init RAYGUN
10070 DEF USR1=&HD003 'Read RAYGUN
10080 '----Read machine data--------
10090 FOR GF=0 TO 200
10100   READ DT$
10110   POKE &HD000+GF,VAL("&H"+DT$)
10120 NEXT
10130 GF=USR0(0)
10140 '----Init check point---------
10150 PX=128
10160 PY=100
10170 '----Write check point
10180 LINE (PX,PY)-(PX+15,PY+15),15,B
10190 '----Main loop----------------
10200 IF STRIG(3)=0 THEN GOTO 10190
10210 '----Raygun check-------------
10220 POKE &HD006,PY
10230 POKE &HD007,PX
10240 GF=USR1(0)
10250 FL=PEEK(&HD008)
10260 IF FL=0 THEN 10190
10270 '----Hit!!-------------------
10280 BEEP
10290 LINE (PX,PY)-(PX+15,PY+15),0,BF
10300 PX=INT(RND(1)*31)*8
10310 PY=INT(RND(1)*23)*8
10320 FOR GF=0 TO 500:NEXT
10330 GOTO 10170
10340 '----Machine data-------------
10350 DATA C3,09,D0,C3,38,D0,00,00
10360 DATA 00,F3,01,05,00,11,4F,D4
10370 DATA 21,9F,FD,ED,B0,3E,C3,32
10380 DATA 9F,FD,21,2D,D0,22,A0,FD
10390 DATA FB,3E,FF,01,20,00,2A,CF
10400 DATA F3,CD,56,00,C9,F3,E5,21
10410 DATA 4E,D4,34,E1,FB,C3,4F,D4
10420 DATA 3E,00,32,4E,D4,32,08,D0
10430 DATA CD,BF,D0,01,00,03,11,CE
10440 DATA D0,2A,C7,F3,CD,59,00,01
10450 DATA 80,00,11,CE,D3,2A,CD,F3
10460 DATA CD,59,00,3E,00,01,00,03
10470 DATA 2A,C7,F3,CD,56,00,CD,BF
10480 DATA D0,21,C9,D0,3A,06,D0,77
10490 DATA 23,3A,07,D0,77,23,3E,00
10500 DATA 77,23,3E,0F,77,23,3E,D0
10510 DATA 77,01,05,00,ED,5B,CD,F3
10520 DATA 21,C9,D0,CD,5C,00,21,4E
10530 DATA D4,7E,F5,3E,01,CD,D8,00
10540 DATA A7,20,05,3E,01,32,08,D0
10550 DATA F1,BE,28,EE,01,00,03,ED
10560 DATA 5B,C7,F3,21,CE,D0,CD,5C
10570 DATA 00,01,80,00,ED,5B,CD,F3
10580 DATA 21,CE,D3,CD,5C,00,C9,E5
10590 DATA 21,4E,D4,7E,BE,28,FD,E1
10600 DATA C9
10610 END
```

マシン語ルーチンのソースリスト

```
;--------------------------------------------------------------
;
;       Read from REY_GUN
;
;       by Yellow monkey.
;
;--------------------------------------------------------------
        Z80

WRTVDP  EQU     0047H           ;Set data to VDP regster
RDVRM   EQU     004AH           ;Read data from VRAM
WRTVRM  EQU     004DH           ;Write data to VRAM
FILVRM  EQU     0056H           ;Fill VRAM by data
LDIRMV  EQU     0059H           ;Block Read data from VRAM
LDIRVM  EQU     005CH           ;Block write data to VRAM

GTTRIG  EQU     00D8H           ;Get trigger data

JP_CODE EQU     0C3H

GRPNAM  EQU     0F3C7H          ;Pattern NAME table address
GRPCOL  EQU     0F3C9H          ;Color generetor table address
GRPCGP  EQU     0F3CBH          ;Pattern generetor table address
GRPATR  EQU     0F3CDH          ;Sprite ATR table address
GRPPAT  EQU     0F3CFH          ;Sprite Pattern generetor table address

H_TIMI  EQU     0FD9FH          ;Timer intrupt Hook
;--------------------------------------------------------------
HOOK:
        JP      INIT_REY_GUN
        JP      READ_REY_GUN
HIT_CHECK_POINT:
        NOP                             ;Y Check point
        NOP                             ;X Check point
HIT_CHECK_FLAG:
        NOP                             ;Hit flag
;--------------------------------------------------------------
INIT_REY_GUN:
                                        ;Initial New Hook address
        DI
        LD      BC,5
        LD      DE,HOOK_SAVE_AREA       ;Old hook save address
        LD      HL,H_TIMI
        LDIR

        LD      A,JP_CODE               ;Set neu Hook
        LD      (H_TIMI),A
        LD      HL,INT_MAIN             ;Set intrupt routine
        LD      (H_TIMI+1),HL
        EI
                                        ;Initial hit check sprite
        LD      A,0FFH
        LD      BC,32
        LD      HL,(GRPPAT)
        CALL    FILVRM

        RET
;---------------------------------------- Interrupt
INT_MAIN:
        DI
        PUSH    HL

        LD      HL,INT_COUNT
        INC     (HL)

        POP     HL
        EI
        JP      HOOK_SAVE_AREA          ;Jump to OLD hook
;--------------------------------------------------------------
READ_REY_GUN:
        LD      A,0
        LD      (INT_COUNT),A
        LD      (HIT_CHECK_FLAG),A

        CALL    WAIT_1_INT              ;Wait V_blank
;---------------------------------------- Keep VRAM data
                                        ;Keep Name table data
        LD      BC,768
        LD      DE,NAME_TABLE_BUF
        LD      HL,(GRPNAM)             ;Read and Set VRAM Name table address
        CALL    LDIRMV
                                        ;Keep Sprite AT table data
        LD      BC,128
        LD      DE,SPRITE_AT_BUF
        LD      HL,(GRPATR)             ;Read and Set VRAM Name table address
        CALL    LDIRMV
;---------------------------------------- Clear VRAM
        LD      A,0
        LD      BC,768
        LD      HL,(GRPNAM)             ;Read and Set VRAM Name table address
        CALL    FILVRM
        CALL    WAIT_1_INT              ;Wait V_blank
;---------------------------------------- Write Check sprite
                                        ;Set Hit check sprite data
        LD      HL,HIT_SPRITE_BUF
        LD      A,(HIT_CHECK_POINT)     ;Read Y Check point data
        LD      (HL),A
        INC     HL
        LD      A,(HIT_CHECK_POINT+1)   ;Read X Check point data
        LD      (HL),A
        INC     HL
        LD      A,0                     ;Hit check sprite code
        LD      (HL),A
        INC     HL
        LD      A,15                    ;Hit check sprite color code
        LD      (HL),A
        INC     HL
        LD      A,0D0H                  ;Sprite data End code
        LD      (HL),A

        LD      BC,5
        LD      DE,(GRPATR)
        LD      HL,HIT_SPRITE_BUF
        CALL    LDIRVM
;---------------------------------------- Input check from REYGUN
        LD      HL,INT_COUNT
        LD      A,(HL)
CHECK_LOOP:
        PUSH    AF
        LD      A,1                     ;Select trigger 1
        CALL    GTTRIG
        AND     A                       ;Check input data
        JR      NZ,SKIP_SET_FLAG        ;If [Acc] = 0FF do not hit

        LD      A,1                     ;Set hit check flag
        LD      (HIT_CHECK_FLAG),A

SKIP_SET_FLAG:
        POP     AF
        CP      (HL)
        JR      Z,CHECK_LOOP
;---------------------------------------- Recover VRAM data
                                        ;Recover Name table data
        LD      BC,768
        LD      DE,(GRPNAM)
        LD      HL,NAME_TABLE_BUF
        CALL    LDIRVM
                                        ;Recover Sprite AT table data
        LD      BC,128
        LD      DE,(GRPATR)
        LD      HL,SPRITE_AT_BUF
        CALL    LDIRVM

        RET
;--------------------------------------------------------------
;----------------------------------------Wait for 1 interrupt
WAIT_1_INT:
        PUSH    HL

        LD      HL,INT_COUNT
        LD      A,(HL)
WAIT_1_INT_L1:
        CP      (HL)
        JR      Z,WAIT_1_INT_L1

        POP     HL
        RET
;--------------------------------------------------------------
HIT_SPRITE_BUF: DS      4+1

NAME_TABLE_BUF: DS      256*3
SPRITE_AT_BUF:  DS      128

INT_COUNT:      DS      1
HOOK_SAVE_AREA: DS      5

        END
```

パーツ集めの力強い味方を紹介する! ハードウエア事始め

パーツショップ巡り　第2回　大阪・名古屋編

今月は、先月の東京・秋葉原に引き続き、大阪、名古屋のパーツショップを一挙に大公開するぞ。これらのショップを知っていれば、ハード製作のときの部品揃えも簡単にできるはずだね。それじゃ、まずは大阪編からだ。

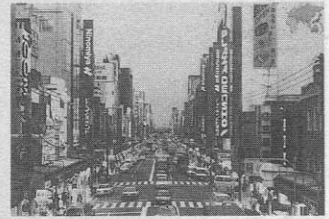
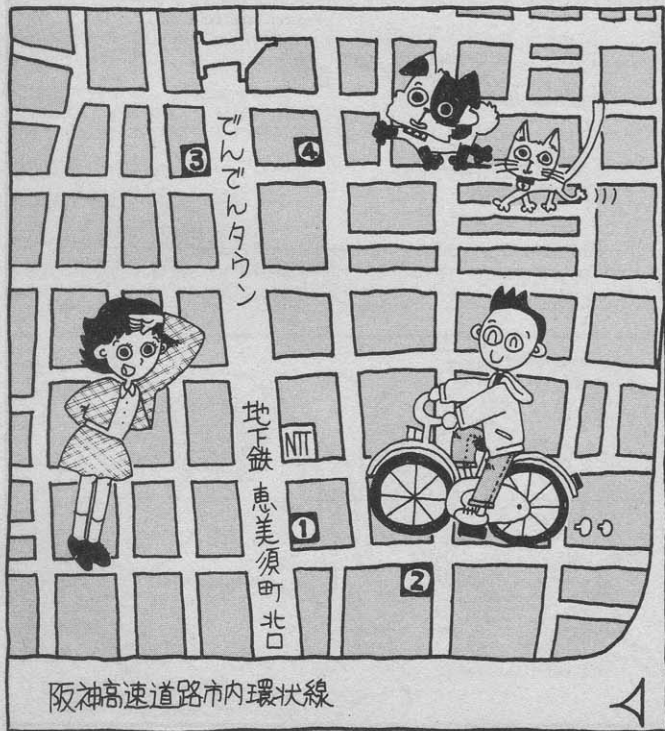
大阪・日本橋

〝日本橋〟をなんて読むかわかるかな？ 〝にほんばし〟って読んだ人は、関東地方の人だと思う。関西方面の人はきっと、〝にっぽんばし〟と読んだはずだ。そう、東京の〝日本橋〟は〝にほんばし〟だけど、大阪は〝にっぽんばし〟と読むのが正解なのだ。同じ漢字で表記しても、なぜ読み方が違うのかは、どこかの先生にでも聞くことにして、とりあえず両者が違う場所だということがわかればいいだろう。

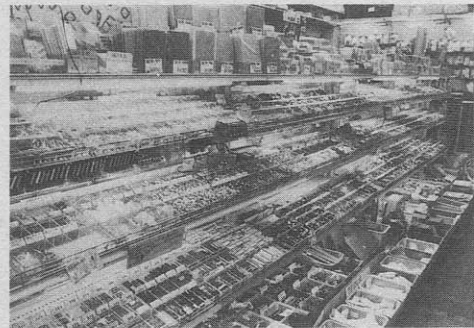
ここ大阪の日本橋は、東京の秋葉原みたいに電気店が数多く集まった場所なのだ。大小あわせて約150の店舗があるといわれている。もちろんこの大半は家電販売店で、パーツを扱っている店舗は実際には数える程度しかない。

日本橋へ来る交通手段なんだけど、地下鉄を使うのが得策だろう。クルマの使用はあまりオススメできない。というのは、大きな駐車場らしきものがまったく見あたらないからだ。また、地下鉄を利用するとき、日本橋駅で降りるのはシロウト。いちばん都合のいい場所にある駅は、地下鉄堺筋線の恵美須町(えびすちょう)なのだ。ここを出れば、これから紹介するパーツショップに簡単にたどりつけるだろう。

⬆道の両側に、たくさんの店が並んでいる。ウインドーショッピングも楽しいね。

恵美須町駅の出口を出て、南側(左手)を見ると、かの有名な通天閣が見える。北側(右手)にはこれといった特徴がある建物はなく、歩道橋が見える程度。それはともかく、この南北に伸びる通りである通称〝でんでんタウン〟は、ホントは堺筋と呼ばれる通りなので、覚えておくといいだろう。どうやら、でんでんタウンという通称は、日本橋界隈の電気店のあいだだけの名称のようなので、ほかの場所では通じないみたいだ。

前置きが長くなったようなので、さっそく各店を紹介していこう。

① シリコンハウス共立

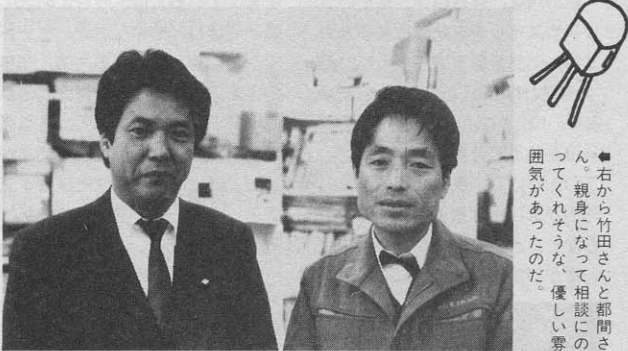
恵美須町駅北口を出て、すぐ南側に大きな看板を掲げているのが、共立の名前で知られるこの店だ。ここには、半導体を中心としたありとあらゆるパーツが揃っている。しかし、何といっても、IC関係に圧倒的な強さを見せている。店先には、ところ狭しとICが1個ずつ袋詰めにされて置かれていて、しかもデータシートまで添付されて売られているのだ。だから、その場の思いつきで購入しても、何とか利用できるのではないかと感じさせられる。ウーン、衝動買いしそうだなー。

店内のあちこちには、新着の半導体の概略が書かれた紙が貼られていて、取材している最中にも、おっ、これはおもしろそうだというものが

⬅ICがところ狭しと並んでいる。ここの熱気はスゴイものがある。

② 三協電子部品東店

ここは、東の若松、西の三協といわれるほど、通販の世界では歴史と実績があるお店だ。トランジスタ技術誌にも、毎月４ページ程度の通販広告を掲載していることからも、その熱意がこちらにも伝わってくる。この通販広告も、ここ20年近く、毎月欠かさず続けているとのことだった。

お話を聞いた竹田さんは、もともとはラジオ少年だったそうだ。その自分の経験があるせいか、たった１個の部品でも足りなくて困っている人には、なんとかしてあげたくなるそうだ。その優しい雰囲気と熱意が、取材しているこちらにまで伝わってきた。

通販ばかりに力を入れているかというと、そうではなくって、店内にもじつにさまざまな部品が取り揃えてあった。ただ、この東店は日曜、祭日が休みなので、その場合には、年中無休の南店にお世話になってもいいだろう。東店の場所は、恵美須町駅北口から南に向かって歩いていき、上新電気のカドを左に曲がって入ったところで、上にエプソンの看板があるのが目印になる。また、南店は恵美須町駅北口の道路を隔てたほぼ正面だ。

⬅右から竹田さんと都間さん。親身になって相談にのってくれそうな、優しい雰囲気があったのだ。

③ ニノミヤ

ニノミヤは、関西ではバンバンとテレビCFなどを流しているメジャーな大型家電販売店で、その名を知らない人はまずいないのではないかと思う。英語の歌詞のCFソングは、一度聞いたら忘れられないほど印象的。店内にもバンバン流れているので、自然に覚えてしまうのだ。

そのビルの５階にパーツショップはある。アマチュア無線関連の機械やコンパクトカメラ関連と一緒になってはいるが、かなり広いスペースにいろんなパーツが置かれているのだ。抵抗器、コンデンサーや半導体はもちろんのこと、工具類やケース、トランス、キットなどの製品も多く扱っている。キットはワンダーキット、エレキットが中心となっている。

通販はまったく行なっていない。ただ、お話を聞いた服部主任からは「部品がないといってあきらめないで、気軽に聞いてください」と心強い話を聞くことができた。大型家電屋さんのパーツショップにしては珍しく、ビデオのS端子コネクタや21ピンアナログRGBコネクタなども、お客さんの要望で揃えたということだった。

⬅広いフロアに、たくさんのパーツがある。ここになくても、気軽に相談してほしいとのことだった。

いっぱいあったぞ。

また、毎月のトランジスタ技術誌には、共立の新製品情報が載っている。これを楽しみにしている人は、全国に数多くいるとウワサされているほどなねだ。ハードの製作をやる人なら、きっと見たことあるはずだね。

ここの関連会社であるワンダーキット社の各種キットは、全国のパーツショップで取り扱われている。ただこのキットは、どういうわけか秋葉原の秋月電子通商には置いていないそうだ。取材のときにお話を聞いた営業部の奥田さんから、ぜひ置いてほしいとラブコールがあったことを付け加えておこう。

ここの関連店舗としては、このほかにテクノベース共立、シリコンハウス横浜店、デジットなどがある。

④ 岡本無線電機

⬆工具類は豊富。いいモノをじっくりと選ぶことができる。

ここは、今まで紹介したほかのお店とはまったく毛色の異なるところだ。まず、ここではICを在庫していても、個人には販売してくれないのだ。また、やたらとコネクタやユニバーサル基板や測定器の類が数多く並んでいる。

というのは、ここは業者向けのショールームみたいな存在のお店で、おもに大量発注する業者、つまりプロフェッショナルのためのお店だからなのだ。

でも、ある特定の時期には特定のICは販売するそうだ。工業高校の生徒さんたちのために、製作実習用の部品を置く時期がそういった点では狙いとのことだった。

プロがどんな買い物をするのかを一度自分の目で確かめるためにも、足を運んでみることをお勧めする。なお、IC以外の大部分の部品、スイッチ、コネクタ、ケース、抵抗器、コンデンサーなどは店頭売りしてくれるので、その点では豊富な種類と在庫から納得する製品を選んで買えるので安心だ。

名称	住所	電話番号	通販可否
①シリコンハウス共立	〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-19	☎06-644-4446	可
②三協電子部品東店	〒556 大阪市浪速区日本橋5-4-20	☎06-643-5567	可
③ニノミヤ	〒556 大阪市浪速区日本橋4-11-15	☎06-643-2038	不可
④岡本無線電機	〒556 大阪市浪速区日本橋4-8-4	☎06-644-1135	不可

名古屋・大須

全国パーツショップ巡りの締めくくりとして、名古屋へ行ってきた。名古屋という土地は不思議なところだ。どこの駅前にも駅前独特の活気があるものだが、名古屋にはそれがない。大部分の商店が地下にあるせいだ。また、'89年の名古屋デザイン博の影響か、あちらこちらにゲージュツ品であるモニュメントが並んでいる。それから、これはよく知られていることだが、やたらと道路の幅が広いのだ。今回訪れた大須の近くには、100メーター道路と呼ばれる片側5車線の道があり、そのうえ道路の中央分離帯が公園だったりする。一般道路が整備されて広いためか、名古屋市内の高速道はいつもガラガラだった。

さて、パーツショップの場所だが、名古屋には東京や大阪のように電気店が軒を連ねているところがない。しかし、第1アメ横ビル、第2アメ横ビル、そしてユーテクプラザなどの複合店舗が存在しているのだ。これは先月紹介した秋葉原のラジオデパートなどとは異なり、日用雑貨品のお店なども含まれているから、パーツを買いに行くだけのつもりが、ついついジーンズを買ったりしてしまう。

パーツショップの大半は、第2アメ横ビルに集中している。各店舗はそれぞれ扱っている品目が専門化しているので、いくつかのお店をハシゴしなければならないだろう。最初のうちは疲れるかもしれないけど、だんだんと買い物に慣れると楽しくなるはずだ。

名古屋編は、この第2アメ横ビルの中の4店舗と、大型電化専門店のパーツ部門を紹介する。

第2アメ横ビル

ここで、第2アメ横ビルの説明をしておこう。ここには、これから紹介するパーツショップ以外にも、家電ショップや無線機ショップ、富士通プラザ大須や輸入衣料雑貨店などがある。喫茶店もあるので、買い物の合間にゆっくりお茶することも可能だ。営業時間は午前10時から午後7時まで、休日は原則として毎週水曜日だが、祝祭日と重なっている日は営業している。

☗第2アメ横ビルの看板が目立つ。

ここへは、秋葉原や日本橋と違って、クルマで出掛けても駐車場の心配は無用。ビルに隣接した市営高層駐車場が利用できるからだ。このビルにテナントとして入っている各店舗を利用すると、買い上げ金額に応じた駐車場券がもらえる。

地下鉄を利用する場合は、大須観音駅の1番出口から出ればいい。ここから北に向かって歩くと、右手に大きな第2アメ横ビル全体が見える。

名　称	電　話	通販可否
松仲電子	☎052-242-1621(FAXも同じ)	FAXのみ可
クニ産業	☎052-241-3432	不可
タケイムセン	☎052-263-1631	基本的に不可
海外通商	☎052-263-1611 FAX☎052-261-4015	FAXのみ可
カトー無線	☎052-262-6471	不可

松仲電子

この店は、オムロン、松下のリレーやスイッチを始めとするメカニカル部品全般を取り扱っている。リレーは使用電圧(3V、5V、12V、24V、100V)によって、色分けのシールを貼って分類してあるのだ。このおかげで、簡単に目的用途のものが選び出せるようになっているから、とてもありがたい。また、型番がわからないようなものでも、総合カタログで探して入手してくれるとのことだった。

☗連射ボタンなどは豊富にあるのだ。自作派にはうれしい限りだね。

MSXのジョイスティックの自作を考えている人は、ぜひこの店に寄ってほしいものだ。アーケードマシンに使われているものと同等の4方向、8方向切り替え式のジョイスティックや、いろいろな色の連射ボタンも販売されているからだ。あとは、ケースとジョイスティックケーブルを用意するだけで、自作できてしまう。

なお、通販も行なっているので、リレー1個、スイッチ1個からでも相談に乗ってくれるとのことだった。これは地方に住んでいる人にとっては、とってもありがたいことだ。注文するときは、ファクスを使ってほしいとのことだった。ちゃんと在庫確認を行なってから、注文してね。

クニ産業

このお店は、各種工具、抵抗器、コンデンサーを中心に扱っている。工具は世界の名品が揃えてあるし、抵抗器やコンデンサーも種類が豊富。また、半固定抵抗器なども在庫しているので、半導体やケース、基板以外の部品は、このお店だけでたいてい調達できるのだ。

工具に関連したことだが、ハンダの種類がいろいろとある。NASAのスペースシャトルにも使用されている、日本アルミットの高品質ハンダもあるのだ。また、プリント基板の洗浄剤関係も充実しているし、工具の保守用交換部品もちゃんと取り揃えてあるので、後々まで安心できる。

通販は行なっていないが、ないものでもカタログ注文で取りよせてくれるとのことなので、一度立ち寄ってみるといいね。

☗工具類などはおまかせっ。こまごまとした物も簡単に手に入るぞ。

タケイムセン

タケイムセンは、半導体や各種キットを中心として販売しているお店だ。社長の武井さんは、かつてのIC不足の際には、あのNHK特集にも出演してしまったという経歴の持ち主。とってもユニークな人なのだ。社長のキャラクターをそのまま反映しているのか、店内におかれているキットも多種多様。先に紹介したワンダーキットや、なんと秋月電子通商のオリジナルキットまで置いてある。

そのほかにも、めずらしいキット(MSX用ROMカートリッジセットなんていうのもあった)や、特価の袋詰め部品も置かれている。

しかし、主力は何といっても半導体製品だ。CMOS-IC、TTL-IC、LSI、LED、トランジスタなどが豊富にある。それもそのはず、国内、海外を問わず、ほぼ全メーカーの商品を扱い、また小売以外にも大手のメーカーにも部品を卸しているからだ。

社長が、月に1、2度の割合で秋葉原に出掛けて、部品に関するあらゆる情報を仕入れてきているだけあって、本当に欲しいものがすぐ揃うので、大変ありがたい。通販は行なっていないが、電話での問い合わせは気軽にどうぞということだった。

名古屋近辺の人は、ぜひ一度店を訪れてみるといいだろう。いろいろ相談にのってくれるはずだ。

⬆社長の武井さん半導体不足のときには、テレビ出演までしてしまった人物知る人ぞ知る(?)といったところか

海外通商・電商

コネクタ、スイッチの専門店である海外通商と、電線部門の専門店である海外電商は別会社の形態を取っているが、その母体は同じである。

海外通商では、フラットケーブルとコネクタの無料圧着サービスを行なっているので、安心して購入できる。一部の店舗では工具の維持ができないなどの理由で圧着サービスを行なってくれていないが、その点この店で買えば安心だ。コネクタはこの他にDINコネクタが各種あるし、基板用の各種コネクタも取り揃えてある。用途に応じたコネクタを選び出すことができるから、自作派にはとてもありがたい。

また海外電商は、あのスティービー・ワンダーもスタジオで使用して絶賛！　というシールド線などで有名なカナレ電気の代理店を兼ねている店だ。そのほかにも、いろいろな電線のたぐいを扱っている。ここで手に入らない電線類は、名古屋中どこを探しても見つからないといっても過言ではない。

業者関係の顧客が圧倒的だそうだが、もちろん個人ユーザーにもケーブルはメーター単位（一部を除く）で販売してくれる。

⬆ぶらさがっている電線に囲まれているのは、海外電商の須浦さん

カトー無線

ここは、大型家電専門店のパーツショップとしては、いわゆる老舗に分類されるところだ。場所は中区栄で、名古屋の中心地といわれるところだ。第2アメ横ビルともそんなに離れてはいない。

以前は現在の店舗よりちょっと南側の時計ビルというところに、家電部門とは別にあったのだが、現在は家電部門と同じ、別名電気館と呼ばれる本店の5階にある。クルマで行くときは専用駐車場があるので、買い上げ金額に応じた駐車券が発行される。

地下鉄を利用する場合は、地下鉄矢場町駅下車がいい。若宮大通りに面した大きなお店なので、すぐにわかるはずだ。

ここは、キット、工具、パーツとあらゆる面で充実している。ICは一般的なものはたいていは揃っているとのことだ。

大型店にはめずらしく、特価のジャンク品や抵抗器やコンデンサーの袋詰め品まで置いてある。これは一部日替わりとなっているようだ。店内のエスカレーターエントランスには、なぜか清涼飲料水の自動販売機が置いてある。買い物に疲れたら、ここで一服するといいかもしれない。

⬆カトー無線の住所は、〒460 名古屋市中区栄3-32-28☎052-262-6471

ショップ巡りを終えて

先月と今月の2回に渡って、東京、大阪、名古屋のパーツショップ巡りをしてきたわけだが、ちょっと気になることがあった。それは、どの店で話を聞いても、最近は自作派が減ったというのだ。昔ならば、ラジオ少年(！)になっていたであろう小中学生たちが、最近はパソコン少年になったからだろうが、それにしても最近の客層は、40代以上が大半を占めているということだ。この人たちは必ずしも趣味というわけではなく、仕事で必要に迫られてやっている人がほとんどらしい。もっと趣味で自作する人が増えたらいい、というのがお店の人の声だった。

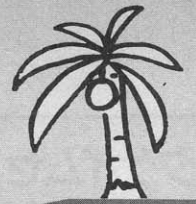
パーツショップでも、たんに部品を買うだけではなくって、情報交換の場としても活用してもらいたい。ショップの人たちの知識は、生きた情報だから、これを活用しないのは損だろう。

また、通販に関してだが、通販というのは、かなりの部分、お店が自作派の人に対する好意で行なっている。このことを忘れて、忙しいときに長々と質問電話をする人がいるらしい。やはり迷惑をかけないようにしたいものだね。できれば、質問事項などは、往復はがきやファクスを利用したほうがいいだろう。そうすれば、相手側もつごうのいい時間にその質問に取り組んでくれるはずだからだ。

ともかく、通販にしても、店売りにしても、ショップとうまく付き合うには、最低限のマナーだけは守るようにしよう。

最後に、このコーナーでは今後取り上げてほしいことなど、みなさんのおたよりを待ってます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

クリエイティブなスピリッツを開拓する(?)コーナー

SHORT PROGRAM ISLAND

ショートプログラムアイランド

プログラミングを覚えるには、他人が作ったプログラムから勉強するのが一番です。まずはリストを打ち込んで、それがどういう原理で動いているのか考えてみると効果的ですよ。

PAGE-1

●操作方法は110ページに掲載

変数表

変数	内容
SC	得点
TZ	1のときプレイヤー、2のときコンピュータの順番を表わす
BM	場に出ているカードのマーク
BK	場に出ているカードの数字
Z	山から取るカードの枚数
U(3,12)	カードがすでに使われているかどうかのチェック用
L(2)	プレイヤー、コンピュータそれぞれの手札の枚数
M(12)	手札のマーク
K(12)	手札の数字
D1(3)	手札のマークと枚数の関係
X,Y	X座標とY座標
VO$	キャラクタの定義用

行番号表

行番号	内容
10〜150	画面や変数の初期設定
160〜220	カードをランダムに配る
230〜420	カードのデザインを定義する
430〜520	山から取るカードの枚数の決定
530〜720	ゲームの進行処理
730〜950	コンピュータ側の思考ルーチン
960〜990	コンピュータが8のカードを出したときのマーク決定ルーチン
1000〜1070	コンピュータのカードの表示
1080〜1250	プレイヤーのキー操作ルーチン
1260〜1410	プレイヤーのカードの表示
1420〜1640	画面の作成ルーチン
1650〜1810	プレイヤーの勝ち、負け、引き分けのそれぞれの場合の処理
1820〜1870	グラフィックデータの書き込み

```
10 ' *************
20 ' *           *
30 ' *  PAGE-1   *
40 ' *           *
50 ' * PRODECTED *
60 ' *           *
70 ' * BY S.KANO *
80 ' *           *
90 ' *************
100 SCREEN 1:WIDTH32:KEY OFF:COLOR15,4,4
:CLEAR 200,&HCFFF
110 'IF PEEK(&HD000)-&HF3 THEN PRINT"BLO
AD します":BLOAD"VOICE
120 DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):HI=20:PLAY"T1
20L6407","L64","L64"
130 DIM H(1,15),U(3,12),M(12),K(12),VO$(
14)
140 FOR I=&HF*8 TO &H20*8-1:READA$:VPOKE
 I,VAL("&H"+A$):NEXT
150 GOTO240
160 ' ●●●●●● カード くばる ●●●●●●
170 IF L(J)+Z>12 OR L(J)=12 THEN FM=J+1:
L(J)=L(J)+Z:PLAY"G.G.CFE":RETURN
180 FORI1=1TOZ
190 T=T+1:IFT=53THENFM=1:I1=Z:GOTO220
200 A=RND(1)*4:B=RND(1)*13:IFU(A,B)GOTO2
00ELSEU(A,B)=J
210 L(J)=L(J)+1
220 NEXT:Z=0:RETURN
230 ' ●●●●●● At First ●●●●●●
240 UP$=CHR$(&H1E):DN$=CHR$(&H1F):LE$=CH
R$(&H1D):RI$=CHR$(&H1C)
250 L5$=LE$+LE$+LE$+LE$+LE$
260 A$=DN$+L5$+"中いいいX":CA$=A$+A$+A$+A$+A
$+DN$+L5$
270 A$=LE$+LE$+LE$+DN$:TE$="万┬π"+A$+" ├┤
"+A$+" ├┤"+A$+"─┴┘"+UP$+UP$+UP$
280 SP$="     "+A$+"     "+A$+"     " +A$+"
"+UP$+UP$+UP$
290 A=0:FOR I=&H80 TO &H82 STEP 2:FOR J=
0 TO 7:VPOKE &H370+A,VPEEK(I*8+J):A=A+1:
NEXT:NEXT
300 A=0:FOR I=&H81 TO &H83 STEP 2:FOR J=
0 TO 7:VPOKE &H380+A,VPEEK(I*8+J):A=A+1:
NEXT:NEXT
310 VPOKE &H2001,&H24:VPOKE &H2002,&H24:
VPOKE &H2003,&HF4
320 VPOKE &H200D,&H1F:VPOKE&H200E,&H9F:V
POKE &H200F,&HFF:VPOKE&H2014,&H14:VPOKE&
H2015,&H94
330 FOR I=&H88*8 TO I+7:VPOKE I,&HFF:NEX
T
340 FOR I=&H250TO&H25F:VPOKEI+&H100,VPEE
K(I):NEXT
350 FORI=&H6C*8TOI+7:READA$:VPOKEI,VAL("
&H"+A$):NEXT
360 FORI=0TO14:READVO$(I):NEXT
370 FORI=&H530TO&H54F:READA$:VPOKEI,VAL(
"&H"+A$):NEXT
380 SC=0
390 T=0:L(0)=0:L(1)=0:L(2)=0:FM=0:Z=0:TZ
=0
400 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 12:U(I,J)=0:
NEXT:NEXT
410 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 2:GOSUB 170:
NEXT:NEXT:GOSUB 170:BM=A:BK=B
420 GOTO 1430
430 ' ●●●●●●
440 B=0:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 12:IF U(
I,J)=A THEN M(B)=I:K(B)=J:B=B+1
450 NEXT:NEXT:B=B-1:RETURN
460 X=5:Y=0:M=BM:K=BK:U(M,K)=3:FW=1:L(TZ
)=L(TZ)-1
470 IF M=0 AND K=0 THEN Z=5
480 IF K=1 THEN Z=Z+2
490 LOCATE 5,7:PRINT "      "
500 GOTO 1270
510 IF BK=7 THEN ON TZ GOSUB 1190,970
520 RETURN
530 ' ●●●●●● メイン ルーチン ●●●●●●
540 LOCATE 29,1:PRINT "ばん"
550 IFTR=2GOTO640
560 LOCATE 28,0:PRINT"あなたの":PLAY"GD","GB
","ED"
570 FW=0:GOSUB 1090:A=1:GOSUB 1580
580 ON FM GOTO 1710,1750,1660
590 IFL(1)=1THENA=0:GOSUB1820:'A=USR(0)
600 IF L(1)=0 THEN LOCATE 28,1:PRINT "かち
!!":GOTO 1660
610 IF FW=0 GOTO 640
620 IF BK=0 AND BM<>0 THEN GOTO 570
630 IF BK=7 THEN GOSUB 1190
640 LOCATE 28,0:PRINT"わたしの":PLAY"GF","ED
","BF"
650 FW=0:GOSUB 740:IFL(2)<13THENGOSUB 10
10
660 ON FM GOTO 1710,1750,1660
670 IFL(2)=1THENA=0:GOSUB1820:'A=USR(0)
```

```
680 IF L(2)=0 THEN LOCATE 28,1:PRINT "かち
!!":GOTO 1750
690 IF FW=0 GOTO 560
700 IF BK=0 AND BM<>0 THEN GOTO 650
710 IF BK=7 THEN GOSUB 970
720 GOTO 560
730 ' ●●●●●● Think Computer ●●●●●●
740 A=2:TZ=2:GOSUB 440
750 IF Z=0 GOTO 790
760 IF Z=5 GOTO 950
770 A=0:FOR I=0 TO 3:IF U(I,BK)=2 THEN A
=1:B=I
780 NEXT:IF A=0 GOTO 950 ELSE 850
790 FORI=0TO3:D1(I)=0:NEXT
800 FOR I=0 TO B:D1(M(I))=D1(M(I))+1:NEX
T
810 A=D1(BM):B=BM:C=0:D=0:FOR I=0 TO 3:I
F U(I,BK)-2 OR I=BM THEN GOTO 830
820 C=1:IF A<=D1(I) THEN A=D1(I):B=I:D=1
830 NEXT:IF D1(BM)=0 AND C=0 THEN 950
840 IF D=0 THEN 860
850 BM=B:GOTO 460
860 IF D1(BM)-2 GOTO 890
870 IF U(BM,0)=TZ THEN BK=0:GOTO 460
880 IF U(BM,1)=TZ THEN BK=1:GOTO 460
890 FOR I=12 TO 0 STEP -1:IF U(BM,I)-TZ
GOTO 930
900 IF I=7 AND D1(BM)-1 GOTO 930
910 IF I=1 AND U(BM,0)=TZ GOTO 930
920 BK=I:I=0
930 NEXT
940 GOTO 460
950 J=2:GOSUB 170:RETURN
960 ' ●●●●●● テキ マークしてい ●●●●●●
970 A=2:GOSUB 440:FOR I=0 TO 3:D1(I)=0:N
EXT
980 FOR I=0 TO B:D1(M(I))=D1(M(I))+1:NEX
T:A=D1(0):BM=0:FOR I=1 TO 3:IF A<D1(I) T
HEN A=D1(I):BM=I
990 NEXT:LOCATE 5,7:PRINT "マーク=";CHR$(&H
A6+BM):RETURN
1000 ' ●●●●●● PRINT MSXのカード ●●●●●●
1010 LOCATE 10,0:FOR I=1 TO L(TZ):PRINT
TE$;
1020 IF I=6 THEN LOCATE 10,4
1030 NEXT
1040 IF I=7 THEN LOCATE 10,4 ELSE IF I=1
3 THEN RETURN
1050 PRINT SP$
1060 IF L(TZ)=0 THEN LOCATE 10,0:PRINT S
P$
1070 RETURN
1080 ' ●●●●●● PLAYER ●●●●●●
1090 A=1:TZ=1:GOSUB 440
1100 POKE&HFCAB,255:A$=INKEY$:IF A$="" G
OTO 1100 ELSE A=ASC(A$)
1110 IF A=32 GOTO 1160  ELSE A=A-&H41
1120 IF A<0 OR A>B THEN GOTO 1100
1130 IF Z<>0 AND K(A)-BK OR Z=5 GOTO 110
0
1140 IF M(A)<>BM AND K(A)<>BK GOTO 1100
ELSE BM=M(A):BK=K(A)
1150 GOTO 460
1160 '  パス
1170 J=1:GOSUB 170
1180 A=1:RETURN
1190 LOCATE 5,7:PRINT "マーク=?"
1200 BM=4:A$=INKEY$:IF A$="S" THEN BM=0
1210 IF A$="C" THEN BM=1
1220 IF A$="H" THEN BM=2
1230 IF A$="D" THEN BM=3 ELSE IF BM=4 TH
EN 1200
1240 LOCATE 9,7:PRINT CHR$(&HA6+BM)
1250 RETURN
1260 ' ●●●●●● Print Card ●●●●●●
1270 LOCATE X,Y:PRINT "┌小小小┐";CA$;"└大大大┘
"
1280 IF K<10 GOTO 1310
1290 A$="jlk":A$=MID$(A$,K-9,1):K=0
1300 LOCATE X+1,Y+1:PRINT A$:LOCATE X+3,
Y+5:PRINT A$
1310 M$=CHR$(&H6E+M):K=K+1:IF INT(K/2)=K
/2 GOTO 1340
1320 LOCATE X+2,Y+3:PRINT M$
1330 IF K=1 THEN RETURN
1340 LOCATE X+1,Y+1:PRINT M$:LOCATE X+3,
Y+5:PRINT M$
1350 IF K<4 THEN RETURN
1360 LOCATE X+3,Y+1:PRINT M$:LOCATE X+1,
Y+5:PRINT M$
1370 IF K<6 THEN RETURN ELSE IF K=8 OR K
=9 THEN GOTO 1400
1380 LOCATE X+1,Y+3:PRINT M$;RI$;M$
1390 IF K<8 THEN RETURN
1400 LOCATE X+1,Y+2:PRINT M$;RI$;M$;DN$;
DN$;LE$;LE$;LE$;M$;RI$;M$
1410 RETURN
1420 ' ●●●●●● Print Table ●●●●●●
1430 CLS:IF RND(1)<.5 GOTO 1450
1440 LOCATE 12,12:PRINT"あなた から":PLAY"CR6
4","ER64","GR64":IFINKEY$<>""THENTR=1:GO
TO1470
1450 LOCATE 12,12:PRINT"わたし から":PLAY"DR6
4","FR64","BR64":IFINKEY$<>""THENTR=2:GO
TO1470
1460 GOTO 1440
1470 IFPLAY(0)THENGOTO1470
1480 CLS:FOR I=0 TO 5:LOCATE I*5+2,15:PR
INT CHR$(&H41+I):LOCATE I*5+2,23:PRINT C
HR$(&H47+I);:NEXT
1490 A$=DN$+L5$+"├┼┼┼┤"
1500 LOCATE 0,0:PRINT "┌┬┬┬┐";A$;A$;A$;A
$;A$;DN$;L5$;"─┴┴┴┘"
1510 LOCATE 29,4:PRINT "SC."
1520 LOCATE 32-LEN(STR$(SC)),5:PRINT SC;
LE$;"─"
1530 GOSUB 460
1540 A=1:GOSUB 1580
1550 TZ=2:GOSUB 1010
1560 GOTO 540
1570 ' ●●●●●● Print My Table ●●●●●●
1580 B=0:X=0:Y=8:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO
 12:IF U(I,J)=A THEN M=I:K=J:B=B+1:GOSUB
 1270:X=X+5:IF X>29 THEN Y=16:X=0
1590 NEXT:NEXT
1600 IF B=12 THEN RETURN
1610 IF B=6 THEN Y=16:X=0
1620 A$="     "+DN$+L5$
1630 LOCATE X,Y:PRINT A$;A$;A$;A$;A$;A$;
"     ";
1640 RETURN
1650 ' ●●●●●● You win !! ●●●●●●
1660 FOR I=1 TO L(2)
1670 SC=SC+1:LOCATE 32-LEN(STR$(SC)),5:P
RINT SC;LE$;"─";
1680 NEXT:A=1:GOSUB1820:'A=USR(0)
1690 GOTO 390
1700 ' ●●●●●● リュウキョク ●●●●●●
1710 CLS:LOCATE 12,12:PRINT "ひきわけ です"
1720 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1730 GOTO 390
1740 ' ●●●●●● あんたの まけ!! ●●●●●●
1750 CLS:LOCATE12,10:PRINT"あんた の マケ!!"
1760 LOCATE13,12:PRINT"SCORE ";SC
1770 IFHI<SCTHENHI=SC:LOCATE11,14:PRINT"
YOU ARE NO.1!?":GOTO1790
1780 LOCATE12,14:PRINT"HI-SCORE";HI
1790 LOCATE9,16:PRINT"TRY AGAIN? [Y/N]":
A=2:GOSUB1820:'FORI=0TO2:A=USR(0):NEXT
1800 A$=INKEY$:IFA$="Y"GOTO380ELSEIFA$="
N"THENCLSELSE1800
1810 END
1820 FORI=0TO4:POKEI+&HD023,VAL("&H"+VO$
(I+A*5)):NEXT:RETURN
1830 DATA 0,0,0,0,3,7,F,F,0,0,0,0,C0,E0,
F0,F0,EF,EF,EF,EF,0,0,0,0,0,0,0,0,EF,EF,
EF,EF,F0,F0,F0,0,F0,F0,F0,F0,F,F,F,0,F,F
,F,F,EF,EF,EF,0,EF,EF,EF,EF,F0,F0,E0,C0,
0,0,0,0
1840 DATA F,F,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,3,7,F,
F,0,0,0,0,C0,E0,F0,F0,F,F,7,3,0,0,0,0,F0
,F0,E0,C0,0,0,0,0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F
0,FF,FF,FF,FF,0,0,0,0,F,F,F,F,F,F,F,0,
0,0,0,FF,FF,FF,FF
1850 DATA70,88,88,88,A8,90,68,0
1860 DATA 50,D0,11,30,4,81,D4,11,60,5,E2
,D9,11,70,6
1870 DATA10,38,7C,FE,FE,38,7C,0,38,38,FE
,FE,D6,10,7C,0,6C,FE,FE,FE,7C,38,10,0,10
,38,7C,FE,7C,38,10,0
```

PROGRAM 2

STRIANGLE

●操作方法は110ページに掲載

変数表	
D(17,13)	仮想画面その1
E(17,13)	仮想画面その2
A$	星のスプライトパターンの定義およびキー入力判定用
B$	星のスプライトパターンの定義用
X,Y	現在地の座標
XX,YY	移動のX方向、Y方向
D	移動方向の判定用
HX,HY	星がある地点の座標
ZX,ZY	文字を表示するときの座標
Z$	表示される文字列のパターン
P	得点
PO	線を引くことができる回数
Xn,Yn	画面に線を引く処理用

行番号表	
6〜16	初期設定とスプライトの定義
30〜130	背景画面を作成する
190〜195	星をランダムな位置に表示
200〜290	キー入力の判定
300〜326	すでに線が引いてあるかどうかを調べる
330〜390	画面上に線を引く処理
400〜500	三角形ができあがったかどうかの判定
510〜570	仮想画面の処理
580〜581	星の回りを囲んだときの処理
590〜600	線を引けるかどうかの判定
610〜617	ゲーム終了、リプレイの処理
630〜640	三角形を仮想画面から消す
650〜670	三角形の中を青く塗りつぶす

STRIANGLE リストの続き

```
6 DIM D(17,13),E(17,13)
1Ø COLOR 15,Ø,Ø:SCREEN 5,2:SETPAGEØ,1:CL
S:SETPAGEØ,Ø:CLS
15 A=RND(-TIME)
16 A$="":FORI=ØTO31:B$=CHR$(VAL("&H"+MID
$("Ø8Ø81C1CFF7F3E3E7741ØØØØØØØØØØØØØØØØ
ØØØ8ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ",I*2+1,2))):
A$=A$+B$:NEXTI:SPRITE$(Ø)=A$
3Ø FOR I=8 TO 191 STEP 32
4Ø FOR J=8 TO 255 STEP 16
5Ø SETPAGEØ,1:PSET(J,I),8:SETPAGEØ,Ø:PSE
T(J,I),8:NEXTJ
6Ø FOR J=Ø TO 255 STEP 16
7Ø SETPAGEØ,1:PSET(J,I+16),8:SETPAGEØ,Ø:
PSET(J,I+16),8:NEXTJ,I
8Ø FORI=1TO16:E(I,1)=E(I,1)OR33:E(I,12)=
E(I,12)OR12:NEXTI
9Ø FORI=2TO12STEP2:E(1,I)=E(1,I)OR56:E(1
6,I)=E(16,I)OR2:NEXTI
1ØØ FORI=1TO12STEP2:E(16,I)=E(16,I)OR7:E
(1,I)=E(1,I)OR16:NEXTI
1Ø5 GOSUB 63Ø
11Ø X=8:Y=6:ST=Ø:P=Ø:PO=3Ø
13Ø OPEN"grp:"AS#1
19Ø HX=INT(RND(1)*3Ø)*8+4:HY=INT(RND(1)*
11)*16+9
195 PUTSPRITEØ,(HX,HY),1Ø,Ø
196 PSET(96,193),Ø:PRINT#1,"M:";PO
2ØØ XX=Ø:YY=Ø
2Ø5 IF INKEY$<>"" GOTO 2Ø5
21Ø PSET(X*16+8*(YMOD2)-16,Y*16-8),RND(1
)*15
22Ø A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 21Ø
23Ø IF A$="4" THEN XX=-1:GOTO 3ØØ
24Ø IF A$="6" THEN XX=1:GOTO 3ØØ
25Ø IF A$="7" THEN XX=-((Y+1) MOD 2):YY=
-1:GOTO 3ØØ
26Ø IF A$="9" THEN XX=(Y MOD 2):YY=-1:GO
TO 3ØØ
27Ø IF A$="1" THEN XX=-((Y+1) MOD 2):YY=
1:GOTO 3ØØ
28Ø IF A$="3" THEN XX=(Y MOD 2):YY=1:GOT
O 3ØØ
285 IF A$=" " THEN END
29Ø GOTO 21Ø
3ØØ D=INSTR("963147",A$)-1
31Ø 'I=ABS(DD-D):IF I<>2 AND I<>4 AND ST
 THEN BEEP:GOTO 2ØØ
315 'I=ABS(DD-D):IF(I= 2 OR  I= 4)AND ST
 THEN BEEP:GOTO 2ØØ
32Ø IFD(X,Y)AND(2^D)THEN BEEP:GOTO 2ØØ
325 PO=PO-1:PSET(96,193),Ø:PRINT#1,"M:";
PO
326 IF PO=-1 GOTO 61Ø
33Ø D(X,Y)=D(X,Y)OR(2^D):E(X,Y)=E(X,Y)OR
(2^D)
34Ø X1=X:Y1=Y:X=X+XX:Y=Y+YY
35Ø D(X,Y)=D(X,Y)OR(2^((3+D)MOD 6)):E(X,
Y)=E(X,Y)OR(2^((3+D)MOD6))
355 IF A$="9" OR A$="3" THEN 38Ø
36Ø LINE(X1*16+8*(Y1MOD2)-16,Y1*16-8)-(X
*16+8*(YMOD2)-16,Y*16-8),15
37Ø SETPAGEØ,1:LINE(X1*16+8*(Y1MOD2)-16,
Y1*16-8)-(X*16+8*(YMOD2)-16,Y*16-8),15:S
ETPAGEØ,Ø:GOTO 4ØØ
38Ø LINE(X*16+8*(YMOD2)-16,Y*16-8)-(X1*1
6+8*(Y1MOD2)-16,Y1*16-8),15
39Ø SETPAGEØ,1:LINE(X*16+8*(YMOD2)-16,Y*
16-8)-(X1*16+8*(Y1MOD2)-16,Y1*16-8),15:S
ETPAGEØ,Ø
4ØØ IFD<>1ANDD<>4GOTO 44Ø ELSE IF D=1 TH
EN X1=X
41Ø IF(D(X1-((Y+1)MOD2),Y-1)AND12)=12THE
NX2=X1-((Y+1)MOD2):Y2=Y-1
42Ø IF(D(X1-((Y+1)MOD2),Y+1)AND33)=33THE
NX3=X1-1:Y3=Y
43Ø GOTO 51Ø
44Ø IFD<>ØANDD<>3GOTO48ØELSEIFD=ØTHENX1=
X:Y1=Y
45Ø IF(D(X1-1,Y1)AND6)=6THENX3=X1-1:Y3=Y
1
46Ø IF(D(X1+(Y1MOD2),Y1+1)AND48)=48THENX
2=X1:Y2=Y1
47Ø GOTO 51Ø
48Ø IFD=5THENX1=X:Y1=Y
49Ø IF(D(X1+1,Y1)AND24)=24THENX3=X1:Y3=Y
1
5ØØ IF(D(X1-((Y1+1)MOD2),Y1+1)AND3)=3THE
NX2=X1:Y2=Y1
51Ø IF X2=Ø GOTO 54Ø
52Ø P=P+1:E(X2,Y2)=E(X2,Y2)AND51:E(X2-((
Y2+1)MOD2),Y2+1)=E(X2-((Y2+1)MOD2),Y2+1)
AND6Ø:E(X2+(Y2MOD2),Y2+1)=E(X2+(Y2MOD2),
Y2+1)AND15
53Ø X4=X2*16+8*(Y2MOD2)-16:Y4=Y2*16-8:X5
=X2*16+8*(Y2MOD2)-24:Y5=Y2*16+8:X6=X2*16
+8*(Y2MOD2)-8:Y6=Y2*16+8:GOSUB 65Ø
54Ø IF X3=Ø GOTO 58Ø
55Ø P=P+1
56Ø E(X3,Y3)=E(X3,Y3)AND57:E(X3+1,Y3)=E(
X3+1,Y3)AND39:E(X3+(Y3MOD2),Y3+1)=E(X3+(
Y3MOD2),Y3+1)AND3Ø
57Ø X4=X3*16+8*(Y3MOD2)-16:Y4=Y3*16-8:X5
=X3*16+8*(Y3MOD2):Y5=Y3*16-8:X6=X3*16+8*
(Y3MOD2)-8:Y6=Y3*16+8:GOSUB65Ø
58Ø X2=Ø:X3=Ø:DD=D:ST=1:PSET(16,193),Ø:P
RINT#1,"P:";P;
581 IFPOINT(HX+5,HY+5)=4THENBEEP:PUTSPRI
TEØ,(HX,HY),Ø,Ø:GOSUB63Ø:COPY(Ø,Ø)-(255,
191),1TO(Ø,Ø):PO=PO+1Ø:IF PO<5Ø GOTO 19Ø
 ELSE PO=5Ø:GOTO19Ø
59Ø IFD(X,Y)=63 GOTO 61Ø
6ØØ GOTO 2ØØ
61Ø PSET(96,193),Ø:PRINT#1,"GAME OVER"
615 IF INKEY$<>" " THEN 615 ELSE RUN
617 END
63Ø FORI=1TO16:FORJ=1TO12:D(I,J)=E(I,J):
NEXTJ,I
64Ø RETURN
65Ø LINE(X4,Y4)-(X5,Y5),15:LINE-(X6,Y6),
15:LINE-(X4,Y4),15:PAINT(X4-8*(Y4=Y5),Y4
+8),4,15
655 SETPAGEØ,1:LINE(X4,Y4)-(X5,Y5),Ø:LIN
E-(X6,Y6),Ø:LINE-(X4,Y4),Ø
66Ø PSET(X4,Y4),8:PSET(X5,Y5),8:PSET(X6,
Y6),8:SETPAGEØ,Ø
67Ø RETURN
```

PROGRAM 3

OZELOTT

●操作方法は111ページに掲載

変数表

変数	内容
BK$	カーソルコントロール用
CH$(2)	石のキャラクタパターン
C1,C2	0のときカーソルキー、1のときジョイスティックを使用
CS	使っているコントローラの判別
CL	プレイヤーの番号
PS,CH	パスしたかどうかのフラグ
RS	石を置けるスペースの数
K1,K2	現在置いてある石の数
CR,YY	カーソルの位置
VR	カーソルの移動方向
CT	石を裏返すときのカウンタ
PX,PY	配列用の座標
SC(7,7)	石を置くマスの状態

行番号表

行番号	内容
100〜180	初期設定
190〜220	カーソルキーとジョイスティックのどちらを使うかを決める
230〜340	画面を設定する
350〜410	プレイヤー1の操作の処理
420〜470	プレイヤー2の操作の処理
480〜570	現在あいているマスと、石の数を調べる
580〜680	石を落とす位置の選択
690〜810	石が落ちていくときの処理
820〜950	石を裏返すときの処理
960〜1000	勝ち負けの判定
1010〜1140	キャラクタパターンを定義する
1150〜1160	ベクトルのデータ

```
1ØØ DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 3Ø
11Ø COLOR 15,1,1:KEY OFF:GOSUB 1Ø1Ø
12Ø VPOKE &H2Ø16,&HA1:VPOKE &H2Ø17,&H61
13Ø VPOKE &H2Ø18,&H41:VPOKE &H2Ø19,&H21
14Ø VPOKE &H2Ø1A,&HF1
15Ø BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
16Ø CH$(1)="ｱｳ"+BK$+"ｲｴ"
17Ø CH$(2)="ｸｺ"+BK$+"ｹｻ"
18Ø FOR I=Ø TO 7:READ VX(I),VY(I):NEXT
19Ø PRINT "***** OZELOTT *****":PRINT
2ØØ PRINT "Ø)か-そるき-     1)じょいすてぃっく":PRIN
T
21Ø INPUT "Player1(きいろ)";C1:IF C1<>Ø AND
 C1<>1 THEN 21Ø
22Ø INPUT "Player2(あか) ";C2:IF C2<>Ø AND
 C2<>1 THEN 22Ø
23Ø REM ●●●●●●● INIT
24Ø CLS:PRINT
25Ø FOR I=1 TO 16
26Ø PRINT "ﾁ"+STRING$(16,"ﾈ")+"ﾃ"
27Ø NEXT
28Ø PRINT "ﾀ"+STRING$(16,"ﾄ")+"ﾂ"
29Ø FOR I=Ø TO 7:FOR J=Ø TO 7
3ØØ SC(I,J)=Ø:NEXT J,I
31Ø LOCATE 2Ø,3:PRINT "OZELOTT"
32Ø LOCATE 2Ø,1Ø:PRINT "のばんです"
33Ø LOCATE 2Ø,13:PRINT CH$(1);": Ø"
34Ø LOCATE 2Ø,16:PRINT CH$(2);": Ø"
35Ø REM ●●●●●●● MAIN
36Ø LOCATE 22,7:PRINT CH$(1)
37Ø IF PS=Ø THEN CH=1 ELSE CH=Ø
38Ø CS=C1:CL=1:GOSUB 58Ø:IF FL THEN 38Ø
39Ø IF PS=1 AND CH=Ø THEN PS=Ø
4ØØ GOSUB 48Ø
```

夕陽に向かって走れ!

●操作方法は111ページに掲載

リスト1

```
10 '============================
20 '
30 '      YUHI.MAC (MAC DATA)
40 '
50 '============================
60 CLEAR100,&HC000:SCREEN0:WIDTH40:DEFIN
TA-Z
70 A=&HC000:DEFUSR=A
80 LOCATE0,3:PRINT"READING LINE NO."
90 '
100 CS=0
110 FOR B=A TO A+7
120 READ D$:D=VAL("&H"+D$)
130 IF D$="END" THEN BSAVE"YUHI.OBJ",&HC
000,&HC716:END
140 CS=CS+D:POKE B,D
150 NEXT
160 L=PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3)
170 LOCATE18,3:PRINT L
180 READ S$
190 CS$=RIGHT$("00"+HEX$(CS),3)
200 IF CS$<>S$ THEN 230
210 A=A+8
220 GOTO 100
230 '
240 PRINT L;"ｷﾞｮｳﾌｷﾝﾆ ﾆｭｳﾘｮｸﾐｽｶﾞ  ｱﾘﾏｽ"
250 BEEP:END
260 '===== DATA =====
270 DATA 11,80,00,21,80,01,CD,38,238
280 DATA C2,11,40,01,21,80,01,CD,283
290 DATA 38,C2,21,06,20,3E,A1,01,221
300 DATA 08,00,CD,56,00,21,40,39,1C5
310 DATA 3E,FF,01,20,00,CD,56,00,281
320 DATA F3,21,9F,FD,11,18,C7,01,3A1
330 DATA 05,00,ED,B0,3E,C3,32,9F,374
340 DATA FD,21,18,C7,22,A0,FD,FB,4B7
350 DATA CD,FF,C2,21,40,C7,06,0F,3CB
360 DATA 36,00,23,10,FB,21,FF,7F,303
370 DATA 22,A2,FC,CD,F5,C3,21,63,4C9
380 DATA C7,7E,B7,28,0A,35,3A,1E,2BB
390 DATA C7,FE,7C,38,15,30,20,AF,38D
400 DATA CD,D5,00,FE,07,28,11,FE,3DE
410 DATA 03,20,18,3A,1E,C7,FE,C4,31C
420 DATA 28,11,3C,32,1E,C7,18,0B,1AF
430 DATA 3A,1E,C7,FE,34,28,04,3D,2BA
440 DATA 32,1E,C7,3A,3B,C7,16,00,269
450 DATA 5F,21,10,00,CD,3A,32,7D,246
460 DATA B7,20,1C,CD,4C,C4,2A,40,33A
470 DATA C7,11,30,75,CD,20,00,D2,33C
480 DATA 19,C2,3A,1F,C7,B7,3E,00,2F0
490 DATA 20,02,3E,08,32,1F,C7,21,1A1
500 DATA 3B,C7,34,3A,1E,C7,32,22,2A9
510 DATA C7,3A,1F,C7,C6,04,32,23,306
520 DATA C7,3A,39,C7,FE,50,20,0A,379
530 DATA 21,35,C7,DD,21,25,C7,CD,3D4
540 DATA 7D,C2,FE,28,21,37,C7,DD,461
550 DATA 21,2D,C7,CC,7D,C2,CD,4E,43B
560 DATA C3,CD,8A,C3,DD,21,26,C7,4C8
570 DATA FD,21,35,C7,06,02,C5,DD,3C4
580 DATA 7E,01,FE,10,20,0B,FD,7E,333
590 DATA 00,DD,86,00,DD,77,00,18,2CF
600 DATA 26,3A,39,C7,16,00,5F,21,1F6
610 DATA 08,00,CD,7E,C3,7D,B7,20,36A
620 DATA 0D,CD,67,C3,21,03,00,CD,2F5
630 DATA 7E,C3,2B,FD,75,01,FD,7E,45A
640 DATA 01,DD,86,00,DD,77,00,11,2C9
650 DATA 08,00,DD,19,FD,23,FD,23,33E
660 DATA C1,10,BB,3A,26,C7,32,2A,30F
670 DATA C7,3A,2E,C7,32,32,C7,06,327
680 DATA 04,21,25,C7,11,04,00,34,15A
690 DATA 19,10,FC,3A,39,C7,3D,20,2BC
700 DATA 02,3E,50,32,39,C7,3A,47,243
710 DATA C7,FE,78,CA,03,C2,3A,4C,452
720 DATA C7,B7,28,54,11,64,00,26,295
730 DATA 00,6F,CD,E6,31,7D,3C,21,32D
740 DATA 4D,C7,77,CD,28,C3,21,C5,429
750 DATA C6,11,1D,C7,01,08,00,ED,2B1
760 DATA B0,21,00,10,22,3E,C7,CD,2D5
770 DATA 4E,C3,3E,6D,32,64,C7,CD,3E6
780 DATA 9C,C5,21,64,C7,35,16,00,2F8
790 DATA 5E,21,12,00,CD,3A,32,7D,247
800 DATA B7,21,F2,C6,CC,B1,C6,FE,5D1
810 DATA 09,21,00,C7,CC,B1,C6,21,355
820 DATA 4D,C7,35,20,03,CD,FF,C2,3FA
830 DATA ED,5B,A2,FC,21,69,7F,CD,4BC
840 DATA 20,00,38,37,21,47,C7,34,1F2
850 DATA ED,5B,47,C7,21,64,00,22,2FD
860 DATA 4F,C7,06,02,DD,21,49,C7,32C
870 DATA CD,49,C2,26,19,2E,01,11,257
880 DATA 49,C7,06,03,CD,70,C2,ED,405
890 DATA 5B,47,C7,21,02,00,CD,3A,293
900 DATA 32,7D,B7,CC,E5,C3,21,A2,49D
910 DATA FC,36,FF,2A,3E,C7,CD,4F,47C
920 DATA C6,B7,CD,B7,00,38,18,3A,38B
930 DATA 4D,C7,B7,C2,97,C1,C3,56,4FE
940 DATA C0,CD,28,C3,CD,5B,C3,CD,530
950 DATA 4E,C3,3E,01,32,4E,C7,F3,38A
960 DATA 21,18,C7,11,9F,FD,01,05,2B3
970 DATA 00,ED,B0,FB,CD,90,00,C9,4BE
980 DATA CD,4A,00,4F,CB,3F,B1,CD,3EE
990 DATA 4D,00,23,1B,7A,B3,20,F0,2C8
1000 DATA C9,C5,D5,CD,E6,31,DD,75,599
1010 DATA 00,D1,2A,4F,C7,CD,3A,32,34A
1020 DATA E5,ED,5B,4F,C7,21,0A,00,36E
1030 DATA CD,E6,31,22,4F,C7,DD,23,41C
1040 DATA D1,C1,10,DD,DD,73,00,C9,498
1050 DATA CD,C6,00,1A,C6,30,CD,A2,412
1060 DATA 00,13,10,F7,C9,E5,CD,67,3FC
1070 DATA C3,21,02,00,CD,7E,C3,7D,371
1080 DATA B7,3E,18,20,02,3E,10,DD,25A
1090 DATA 77,02,C6,04,DD,77,06,CD,36A
1100 DATA 67,C3,CD,67,C3,21,0C,00,34E
1110 DATA CD,7E,C3,23,23,DD,75,03,3A9
1120 DATA DD,7E,02,FE,10,3E,0E,20,2D7
1130 DATA 01,3C,DD,77,07,CD,67,C3,38F
1140 DATA 21,03,00,CD,7E,C3,11,10,253
1150 DATA 00,DD,E5,CD,93,31,DD,E1,511
1160 DATA 11,68,00,19,DD,75,01,DD,2C2
1170 DATA 75,05,CD,E0,C2,E1,77,3E,47F
1180 DATA 70,DD,77,00,DD,77,04,C9,3E5
```

```
410 IF RS=0 THEN 960
420 LOCATE 22,7:PRINT CH$(2)
430 IF PS=0 THEN CH=1 ELSE CH=0
440 CS=C2:CL=2:GOSUB 580:IF FL THEN 440
450 IF PS=1 AND CH=0 THEN PS=0
460 GOSUB 480
470 IF RS=0 THEN 960 ELSE 350
480 REM ●●●●●●● NUMBERS OF REST
490 RS=0:K1=0:K2=0
500 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
510 IF SC(I,J)=0 THEN RS=RS+1
520 IF SC(I,J)=1 THEN K1=K1+1
530 IF SC(I,J)=2 THEN K2=K2+1
540 NEXT J,I
550 LOCATE 23,14:PRINT USING "##";K1
560 LOCATE 23,17:PRINT USING "##";K2
570 RETURN
580 REM ●●●●●●● INTERFACE
590 CR=3
600 LOCATE CR*2+1,0:PRINT "ﾐﾑ"
610 K=STICK(CS)
620 S=STRIG(CS)
630 IF S AND NOT(PS=1 AND CR=8) THEN 690
640 VR=(K=3)*(CR<8)-(K=7)*(CR>0)
650 IF VR=0 THEN 610
660 IF STICK(CS) THEN 660
670 LOCATE CR*2+1,0:PRINT "  "
680 CR=CR+VR:GOTO 600
690 REM ●●●●●●● DROP A PIECE
700 IF CR=8 THEN PS=1:GOTO 800
710 FL=0:YY=1
720 IF SC(CR,0)<>0 THEN FL=1:GOTO 800
730 YY=YY+1
740 LOCATE CR*2+1,YY-2:PRINT "ﾈﾈ"
750 LOCATE CR*2+1,YY-1:PRINT CH$(CL)
760 IF YY MOD 2=1 THEN 730
770 IF SC(CR,(YY+1)¥2)=0 AND (YY-1)¥2<7
THEN 730
780 SC(CR,(YY-1)¥2)=CL
790 GOSUB 820
800 LOCATE CR*2+1,0:PRINT "  "
810 RETURN
820 REM ●●●●●●● TURN OVER
830 FOR I=0 TO 7
840 CT=0:PX=CR:PY=(YY-1)¥2
850 CK=SC(PX,PY)
860 PX=PX+VX(I):PY=PY+VY(I)
870 IF PX<0 OR PX>7 OR PY<0 OR PY>7 THEN
 950
880 IF SC(PX,PY)=0 THEN 950
890 IF SC(PX,PY)=CL THEN 910
900 CT=CT+1:GOTO 860
910 FOR J=0 TO CT
920 SC(CR+VX(I)*J,(YY-1)¥2+VY(I)*J)=CL
930 LOCATE (CR+VX(I)*J)*2+1,((YY-1)¥2+VY
(I)*J)*2+1:PRINT CH$(CL)
940 NEXT J
950 NEXT I:RETURN
960 REM ●●●●●●● FINISH
970 IF K1>K2 THEN LOCATE 20,19:PRINT CH$
(1);"の かち!!":GOTO 1000
980 IF K1<K2 THEN LOCATE 20,19:PRINT CH$
(2);"の かち!!":GOTO 1000
990 LOCATE 20,19:PRINT "ひきわけだ ぁ!!"
1000 GOTO 1000
1010 REM ●●●●●●● CHARACTER
1020 READ C$,D$:IF C$="END" THEN RETURN
1030 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
1040 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
1050 NEXT:GOTO 1020
1060 DATA ｱ,071F3F7F7FFFFFFF,ｲ,FFFFFF7F7
F3E1F07
1070 DATA ｳ,E0F8FCFEFEFFFBFB,ｴ,FBFFFFF6C
E3CF8E0
1080 DATA ｸ,071F3F7F7FFFFFFF,ｹ,FFFFFF7F7
F3E1F07
1090 DATA ｺ,E0F8FCFEFEFFFBFB,ｻ,FBFFFFF6C
E3CF8E0
1100 DATA ﾀ,B4B4B7B0BF9F403F,ﾁ,B4B4B4B4B
4B4B4B4
1110 DATA ﾂ,2D2DED0DFDF902FC,ﾃ,2D2D2D2D2
D2D2D2D
1120 DATA ﾄ,0000FF00FFFF00FF,ﾐ,00070707F
F3F0F03
1130 DATA ﾈ,000300030000C00C0,ﾑ,00C0C0C0F
EF8E080
1140 DATA END,
1150 REM ●●●●●●● VECTOR DATA
1160 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,
0,-1,-1
```

夕陽に向かって走れ！ リスト1の続き

```
1190 DATA 3A,1E,C7,DD,96,01,38,07,2D2
1200 DATA FE,11,38,11,3E,01,C9,DD,33D
1210 DATA 7E,01,21,1E,C7,96,FE,09,322
1220 DATA 38,03,3E,FF,C9,AF,C9,21,3DA
1230 DATA 60,03,22,3E,C7,CD,28,C3,342
1240 DATA CD,5B,C3,21,39,C7,36,50,392
1250 DATA 23,36,08,3E,C0,32,2D,C7,285
1260 DATA 32,31,C7,3E,01,32,3B,C7,29D
1270 DATA AF,32,64,C7,32,63,C7,C9,431
1280 DATA 06,06,21,1D,C7,11,04,00,126
1290 DATA 36,D1,19,10,FB,CD,4E,C3,409
1300 DATA CD,35,C6,21,00,D0,06,FF,3BE
1310 DATA 7E,FE,80,38,02,36,05,23,294
1320 DATA 10,F6,CD,42,C6,C9,21,1D,3E2
1330 DATA C7,11,00,1B,01,18,00,CD,1D9
1340 DATA 5C,00,C9,21,BD,C6,11,1D,2F7
1350 DATA C7,01,08,00,ED,B0,C9,AF,3E5
1360 DATA 47,2A,16,C7,29,17,CB,5D,2B6
1370 DATA 28,01,04,A8,28,01,23,22,143
1380 DATA 16,C7,26,00,EB,C9,DD,E5,479
1390 DATA FD,E5,CD,3A,32,FD,E1,DD,5D6
1400 DATA E1,C9,3A,47,C7,FE,78,C8,530
1410 DATA AF,32,4C,C7,21,25,C7,CD,3CE
1420 DATA C8,C3,21,2D,C7,CD,C8,C3,4F8
1430 DATA 3A,4C,C7,B7,C8,CD,A8,C6,507
1440 DATA 21,E4,C6,CD,B1,C6,06,30,445
1450 DATA DD,21,1D,C7,C5,DD,35,00,3B9
1460 DATA DD,35,04,CD,4E,C3,21,00,315
1470 DATA 01,CD,4F,C6,C1,10,ED,C9,46A
1480 DATA 7E,FE,A8,C0,23,3A,1E,C7,426
1490 DATA D6,10,BE,D0,C6,17,BE,D8,4E7
1500 DATA 23,3E,10,BE,3E,01,28,01,197
1510 DATA 3C,32,4C,C7,C9,21,12,C7,344
1520 DATA 34,21,13,C7,34,7E,FE,70,34F
1530 DATA 38,03,32,0F,C7,21,0E,C7,239
1540 DATA 11,18,1B,01,08,00,CD,5C,176
1550 DATA 00,3A,47,C7,FE,78,28,0C,2F2
1560 DATA FE,68,C0,21,00,20,3E,C1,366
1570 DATA CD,4D,00,C9,CD,A8,C6,CD,4EB
1580 DATA 90,00,CD,28,C3,3E,C0,32,378
1590 DATA 2D,C7,32,31,C7,21,04,20,263
1600 DATA 3E,04,CD,4D,00,21,CD,C6,310
1610 DATA 11,2C,19,01,09,00,CD,5C,189
1620 DATA 00,AF,32,4D,C7,32,63,C7,351
1630 DATA 21,40,03,22,3E,C7,3E,50,219
1640 DATA 32,39,C7,C9,3A,47,C7,FE,441
1650 DATA 78,C8,CD,35,C6,21,1F,00,348
1660 DATA 22,53,C7,11,E0,D0,CD,FD,4C7
1670 DATA C5,21,55,C7,11,5A,C7,01,335
1680 DATA 05,00,ED,B0,21,21,00,22,206
1690 DATA 53,C7,11,FB,D0,CD,FD,C5,585
1700 DATA 21,55,C7,11,0B,D0,CD,2C,322
1710 DATA C6,21,5A,C7,11,18,D0,CD,3CE
1720 DATA 2C,C6,06,07,DD,21,C7,D0,394
1730 DATA FD,21,D8,D0,DD,7E,00,DD,4FE
1740 DATA 77,1F,FD,7E,00,FD,77,21,3A6
1750 DATA 11,E1,FF,DD,19,1B,1B,FD,41A
1760 DATA 19,10,E9,3E,05,32,0D,D0,264
1770 DATA 32,12,D0,3A,3A,C7,F5,FE,442
1780 DATA 08,20,08,CD,82,C5,32,12,288
1790 DATA D0,18,0A,FE,04,20,06,CD,2E7
1800 DATA 82,C5,32,0D,D0,F1,3D,20,3A4
1810 DATA 02,3E,08,32,3A,C7,CD,42,28A
1820 DATA C6,11,1E,00,CD,55,C5,21,2FD
1830 DATA D6,C6,3A,64,C7,B7,CC,B1,535
1840 DATA C6,3A,1E,C7,FE,40,38,08,363
1850 DATA FE,BB,D8,21,D8,1A,18,03,3BF
1860 DATA 21,C7,1A,CD,4A,00,FE,E0,3F7
1870 DATA 20,16,3E,64,32,64,C7,CD,302
1880 DATA 90,00,F3,21,55,C6,22,A0,381
1890 DATA FD,FB,3E,3C,32,63,C7,C9,497
1900 DATA FE,E8,28,18,FE,F0,C0,3E,512
1910 DATA 0F,32,64,C7,CD,90,00,F3,3BC
1920 DATA 21,91,C6,22,A0,FD,FB,11,443
1930 DATA 30,00,18,16,21,64,C7,36,1E0
1940 DATA 0F,23,36,E1,CD,90,00,F3,399
1950 DATA 21,6E,C6,22,A0,FD,FB,11,420
1960 DATA D0,FF,2A,3E,C7,19,7C,B5,448
1970 DATA C8,22,3E,C7,C9,2A,40,C7,3E9
1980 DATA 19,11,30,75,CD,20,00,38,1F4
1990 DATA 01,EB,22,40,C7,EB,21,10,331
2000 DATA 27,22,4F,C7,06,04,DD,21,267
2010 DATA 42,C7,CD,49,C2,26,0C,2E,341
2020 DATA 01,11,42,C7,06,05,CD,70,263
2030 DATA C2,C9,CD,67,C3,21,04,00,3A7
2040 DATA CD,3A,32,7D,FE,03,06,F0,3AD
2050 DATA 28,08,06,E8,FE,02,28,02,248
2060 DATA 06,E0,78,C9,3A,47,C7,FE,46D
2070 DATA 78,C8,CD,35,C6,21,E1,FF,509
2080 DATA 22,53,C7,11,07,D0,CD,FD,3EE
2090 DATA C5,21,55,C7,11,5A,C7,01,335
2100 DATA 05,00,ED,B0,21,DF,FF,22,3C3
2110 DATA 53,C7,11,14,D0,CD,FD,C5,49E
2120 DATA 21,55,C7,11,E4,D0,CD,2C,3FB
2130 DATA C6,21,5A,C7,11,FF,D0,CD,4B5
2140 DATA 2C,C6,CD,42,C6,2A,40,C7,3F8
2150 DATA 7C,B5,20,07,21,00,05,CD,24B
2160 DATA 4F,C6,C9,11,0A,00,CD,20,2E6
2170 DATA 00,11,F6,FF,28,03,11,EC,32E
2180 DATA FF,CD,55,C5,C9,D5,21,55,4FA
2190 DATA C7,EB,01,05,00,ED,B0,D1,426
2200 DATA 2A,53,C7,EB,B7,ED,52,EB,510
2210 DATA 06,07,C5,D5,2A,53,C7,19,304
2220 DATA EB,01,05,00,ED,B0,D1,EB,44A
2230 DATA ED,5B,53,C7,B7,ED,52,EB,543
2240 DATA C1,10,E7,C9,06,05,7E,12,31C
2250 DATA 23,1B,10,FA,C9,21,00,1A,24C
2260 DATA 11,00,D0,01,00,01,CD,59,209
2270 DATA 00,C9,21,00,D0,11,00,1A,1E5
2280 DATA 01,00,01,CD,5C,00,C9,2B,21F
2290 DATA 7C,B5,20,FB,C9,21,64,C7,461
2300 DATA AF,5E,CD,93,00,3E,08,1E,2D1
2310 DATA 0F,CD,93,00,34,3E,8C,BE,32B
2320 DATA C0,36,00,CA,A8,C6,21,64,3B3
2330 DATA C7,3E,08,5E,1D,CD,93,00,2E8
2340 DATA 23,AF,5E,CD,93,00,7E,D6,3E4
2350 DATA 12,77,FE,64,D0,36,E0,2B,3FC
2360 DATA 7E,D6,04,77,D0,36,00,18,2ED
2370 DATA 17,21,64,C7,AF,5F,CD,93,3D1
2380 DATA 00,3C,5E,1D,CD,93,00,3E,255
2390 DATA 08,1E,0F,CD,93,00,35,C0,28A
2400 DATA F3,21,18,C7,22,A0,FD,FB,4AD
2410 DATA C9,AF,06,0E,5E,CD,93,00,34A
2420 DATA 3C,23,10,F8,C9,A8,7C,00,354
2430 DATA 0F,A8,7C,04,0D,A0,78,20,27C
2440 DATA 08,A0,78,24,0F,47,41,4D,228
2450 DATA 45,20,4F,56,45,52,00,00,1A1
2460 DATA 00,00,00,00,0F,00,10,10,02F
2470 DATA 10,B4,00,04,00,00,00,00,0C8
2480 DATA 00,00,1F,00,10,10,10,8C,0DB
2490 DATA 14,00,62,00,63,00,64,00,13D
2500 DATA 00,B8,0F,0F,0F,00,00,00,0E5
2510 DATA 7B,00,7D,00,80,00,00,B8,230
2520 DATA 0F,0F,0F,00,00,00,7F,78,124
2530 DATA 28,01,43,44,2C,06,01,B0,193
2540 DATA END
```

リスト2

```
10 '==========================
20 '
30 '    YUHI.BAS (MAIN PROG.)
40 '
50 '==========================
60 CLEAR200,&HBFFF:SCREEN1,2:WIDTH32:KEY
OFF:COLOR15,9,1:CLS:DEFINTA-Z:R=RND(-TIM
E)
70 A=8:B=39:GOSUB290:FORI=40TO47:VPOKEI,
0:NEXT
80 A=64:B=71:GOSUB290:FORI=128TO135:VPOK
EI,24:NEXT
90 FORA=&H700TO&H780STEP64:B=A+7:GOSUB29
0:NEXT
100 A=&H2000:B=A+2:GOSUB290:A=&H2006:FOR
I=ATOA+7:VPOKEI,&H11:NEXT:A=&H201C:B=A+2
:GOSUB290
110 LOCATE0,0:PRINT"金金DISTANCE:00000m金金T
IME:000min金金"
120 LOCATE0,16:FORI=0TO7:READ A$:PRINT A
$;:NEXT:VPOKE&H1AFF,3
130 FORI=384TO391:VPOKEI,VPEEK(I+248):NE
XT
140 FORA=&H3800TO&H3860STEP&H20:B=A+&HF:
GOSUB290:NEXT
150 A=&H3880:B=A+191:GOSUB290:A=&H3960:B
=A+31:GOSUB290
160 PUTSPRITE7,(68,67),6,11
170 BLOAD"YUHI.OBJ"
180 DEFUSR=&HC000:R=INT(RND(1)*255)+1:PO
KE&HC716,R
190 '
200 REM POKE&HC1C5,&H87 '*REMｦﾄﾙﾄ ﾅﾝｲﾄﾞ
ｱｯﾌﾟ
210 PLAY"S0M3000O5L32CDECL4G","S0M3000O3
L32EDCEL4G":FORI=0TO1500:NEXT
220 U=USR(0)
230 '
240 IF PEEK(&HC74E)=0 THEN END
250 LOCATE14,18:PRINT"GOAL":FOR I=&H2011
 TO &H201F:VPOKE I,&HF1:NEXT:LOCATE9,20:
PRINT"「ｺﾚｶﾞ ｾｰしゅんﾀﾞｰ」"
260 PLAY"S0M5000O5L20FFFAACFFFAACFFFAACL
5F","S0M5000O3L20AAAFFCAAAFFCAAAFFCL5O2F
"
270 GOTO270
280 '===SUB===
290 FOR I=ATOB:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+
A$):NEXT:RETURN
300 '===PATTERN DATA===
310 DATA 99,66,64,98,90,60,40,80, 99,66,
26,19,09,06,02,01
320 DATA 99,66,66,99,99,66,66,99, 5A,BD,
BD,7E,FF,7E,18,66
330 DATA FF,FF,C7,FF,FF,E3,FF,FF, C0,40,
60,70,78,2E,17,0F
340 DATA 18,00,18,3C,24,24,3C,3C, 00,00,
38,34,7A,7E,FF,FF
350 '
360 DATA 21,F6,FC,A1,71,E1
370 '
380 DATA 水水水水水水水水水水水月金金金金金火木木木木木水水水水水
水
390 DATA 水水水水水水木木水木月金金金金金金金火水木木水水水水水水
水
400 DATA 水水水水水木木木木木月金金金金金金金金火水水水水水水水水
水
410 DATA 水水水水木木木木月金金金金金金金金金金火木水水水水水水
水
420 DATA 水水水水水水年水月金金金金金金金金金金金金火水水水水水水
水
430 DATA 水水水水水水π月金金金金金金金金金金金金金金火木木木水水水
水
440 DATA 水水水水木月金金金金金金金金金金金金金金金金火木木木木水
水
450 DATA 水木木木木月金金金金金金金金金金金金金金金金金金火木水水水
460 '===SPRITE DATA===
470 '=RUNNER=
480 DATA 00,00,3C,3E,1C,18,58,42,42,42,0
3,00,0C,00,00,30
490 DATA 3C,3F,00,00,00,00,24,3C,3C,3C,3
C,3C,30,30,30,00
500 DATA 00,00,3C,3C,18,18,1A,42,42,42,C
0,00,30,00,00,0C
510 DATA 3C,3C,00,00,00,00,24,3C,3C,3C,3
C,3C,0C,0C,0C,00
520 '=CAR=
530 DATA 00,00,0F,3F,70,60,C0,E0,FF,CF,8
F,8F,FC,3F,00,00
540 DATA 00,00,F0,FC,0E,06,03,07,FF,F3,F
1,F1,3F,FC,00,00
550 DATA 00,00,00,00,00,06,07,06,00,00,7
0,70,00,40,60,60
560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
E,0E,00,02,06,06
570 '=BIKE=
580 DATA 07,0F,0C,0C,07,00,00,3F,06,03,0
3,03,0F,03,03,03
590 DATA C0,E0,60,60,C0,00,00,F8,C0,80,8
0,80,E0,80,80,80
600 DATA 00,00,00,00,00,1F,77,40,00,0C,1
8,10,30,00,00,00
610 DATA 00,00,00,00,00,F0,DC,04,00,60,3
0,10,18,00,00,00
620 '=AMBU.=
630 DATA 03,03,03,00,00,00,00,00,00,00,0
0,03,00,00,00,00
640 DATA C0,C0,C0,00,00,00,00,00,00,00,8
0,E0,80,00,00,00
650 DATA 00,00,00,3F,7F,60,CC,CE,CC,FF,F
```

PROGRAM 5

REVERSE3

●操作方法は111ページに掲載

変数表

LV	難易度のレベル設定用
GF	リプレイの処理をするためのフラグ
SN	ステージナンバー
GC(14,9,1)	ゲームスタートの時点での画面パターンデータ
GR(14,9,1)	プレイ中の画面パターンデータ
ZC,ZS	得点
PG(14,9)	現在のパネルの向きの記憶用
RS	残りのステップ数
Xn,Yn	パネルを裏返すための白いワクの位置
K,S,R	キー入力の判定用
CK,FL	パネルの向きなどを判定するためのフラグ

行番号表

100〜120	初期設定
130〜190	難易度のレベルを入力する
200〜390	画面データの作成
400〜480	レベルに合わせてステップ数を設定し、表示する
490〜630	キー入力の処理
640〜690	白いワクを表示するルーチン
700〜750	白いワクを消去するルーチン
760〜950	ワクで囲まれた部分のパネルを裏返すための処理
960〜990	すべてのパネルを消したかどうかの判定
1000〜1090	ステージクリアーのときの処理
1100〜1130	全面クリアーのときの処理
1140〜1390	面パターンのデータ

```
100 DEFINT A-Y:SCREEN 5:SET PAGE Ø,Ø
11Ø DEFDBL Z:COLOR 15,1,1:CLS
12Ø DIM GC(14,9,1),GR(14,9,1),PG(14,9)
13Ø SCREEN Ø:PRINT"REVERSE 3":PRINT
14Ø PRINT "Ø) SUPER  LEVEL"
15Ø PRINT "1) HIGH   LEVEL"
16Ø PRINT "2) NORMAL LEVEL"
17Ø PRINT "3) EASY   LEVEL":PRINT
18Ø INPUT "LEVEL(Ø-3)";LV
19Ø IF LV<Ø OR LV>3 THEN 13Ø
2ØØ SCREEN 5:OPEN "GRP:" AS #1
21Ø ZS=Ø:SN=Ø
22Ø REM ●●●●●●● GRAPHICS
23Ø CLS:IF GF THEN 33Ø
24Ø SN=SN+1:IF SN=6 THEN 11ØØ
25Ø FOR I=Ø TO 9:READ D$
26Ø FOR J=1 TO 15
27Ø GC(J-1,I,Ø)=VAL("&H"+MID$(D$,J,1))
28Ø NEXT J,I
29Ø FOR I=Ø TO 9:READ D$
3ØØ FOR J=1 TO 15
31Ø GC(J-1,I,1)=VAL("&H"+MID$(D$,J,1))
32Ø NEXT J,I:READ ST
33Ø FOR K=Ø TO 1:FOR J=Ø TO 14
34Ø FOR I=Ø TO 9:GR(J,I,K)=GC(J,I,K)
35Ø NEXT I,J,K:RS=ST
36Ø FOR I=Ø TO 9:FOR J=Ø TO 14
37Ø PG(J,I)=Ø
38Ø LINE(J*15+1Ø,I*15+1Ø)-(J*15+22,I*15+
22),GR(J,I,PG(J,I)),BF
39Ø NEXT J,I
4ØØ IF LV=1 THEN RS=RS+5
41Ø IF LV=2 THEN RS=RS+1Ø
42Ø IF LV=3 THEN RS=RS+15
43Ø PRESET(1Ø,17Ø):PRINT#1,"STEP:"
44Ø IF GF THEN ZS=ZC ELSE ZC=ZS
45Ø PRESET(1Ø,185):PRINT#1,"SCORE:";RIGH
T$("          "+STR$(ZS),9)
46Ø FOR I=1 TO RS
47Ø LINE(I*7+48,17Ø)-(I*7+53,178),12,BF
48Ø NEXT
49Ø REM ●●●●●●● MAIN
5ØØ X1=Ø:Y1=Ø:X2=15:Y2=1Ø:GF=Ø:GOSUB64Ø
51Ø K=STICK(Ø)+STICK(1)
52Ø S=STRIG(Ø)+STRIG(1)
53Ø R=(INKEY$=CHR$(13))+STRIG(3)
54Ø IF R THEN GOSUB 76Ø:GOTO 96Ø
55Ø IF K=Ø THEN 51Ø ELSE GOSUB 7ØØ
56Ø IF S THEN 6ØØ
57Ø X1=X1+(K=3)*(X1<X2-1)-(K=7)*(X1>Ø)
58Ø Y1=Y1+(K=5)*(Y1<Y2-1)-(K=1)*(Y1>Ø)
59Ø GOTO 62Ø
6ØØ X2=X2+(K=3)*(X2<15)-(K=7)*(X2>X1+1)
61Ø Y2=Y2+(K=5)*(Y2<1Ø)-(K=1)*(Y2>Y1+1)
62Ø GOSUB 64Ø
63Ø GOTO 51Ø
64Ø REM ●●●●●●● LINE DRAW
65Ø LINE(X1*15+8,Ø)-(X1*15+9,16Ø),15,BF
66Ø LINE(X2*15+8,Ø)-(X2*15+9,16Ø),15,BF
67Ø LINE(Ø,Y1*15+8)-(255,Y1*15+9),15,BF
68Ø LINE(Ø,Y2*15+8)-(255,Y2*15+9),15,BF
69Ø RETURN
7ØØ REM ●●●●●●● LINE ERASE
71Ø LINE (X1*15+8,Ø)-(X1*15+9,16Ø),1,BF
72Ø LINE (X2*15+8,Ø)-(X2*15+9,16Ø),1,BF
73Ø LINE (Ø,Y1*15+8)-(255,Y1*15+9),1,BF
74Ø LINE (Ø,Y2*15+8)-(255,Y2*15+9),1,BF
75Ø RETURN
76Ø REM ●●●●●●● REVERSE
77Ø LINE (RS*7+48,17Ø)-(RS*7+53,178),6,B
F
78Ø RS=RS-1
79Ø CK=GR(X1,Y1,1-PG(X1,Y1)):FL=Ø
8ØØ FOR I=Y1 TO Y2-1
81Ø FOR J=X1 TO X2-1
82Ø PG(J,I)=1-PG(J,I)
83Ø LINE(J*15+1Ø,I*15+1Ø)-(J*15+22,I*15+
22),GR(J,I,PG(J,I)),BF
84Ø IF GR(J,I,PG(J,I))<>CK THEN FL=1
85Ø NEXT J,I
86Ø IF FL OR CK=1 THEN RETURN
87Ø CT=1
88Ø FOR I=Y1 TO Y2-1
89Ø FOR J=X1 TO X2-1
9ØØ GR(J,I,Ø)=1:GR(J,I,1)=1
91Ø ZS=ZS+CT:CT=CT+1
92Ø LINE(J*15+1Ø,I*15+1Ø)-(J*15+22,I*15+
22),GR(J,I,PG(J,I)),BF
93Ø NEXT J,I
94Ø PRESET(58,185):PRINT#1,RIGHT$("
    "+STR$(ZS),9)
95Ø RETURN
96Ø REM ●●●●●●● CLEAR ???
97Ø FL=Ø:FOR I=Ø TO 9:FOR J=Ø TO 14
98Ø IF GR(J,I,Ø)<>1 THEN FL=1:I=9:J=14
99Ø IF GR(J,I,1)<>1 THEN FL=1:I=9:J=14
1ØØØ NEXT J,I:IF FL THEN 1Ø4Ø
1Ø1Ø PRESET(5Ø,7Ø)
1Ø2Ø PRINT#1,"CONGRATULATIONS!"
1Ø3Ø GOTO 1Ø8Ø
1Ø4Ø IF RS THEN 51Ø
1Ø5Ø PRESET(5Ø,7Ø)
1Ø6Ø PRINT#1,"MISS OPERATION!"
1Ø7Ø GF=1
1Ø8Ø K=STRIG(Ø)+STRIG(1)
1Ø9Ø IF K THEN 22Ø ELSE 1Ø8Ø
11ØØ REM ●●●●●●● ALL CLEAR!
111Ø PRESET(3Ø,8Ø):PRINT#1,"ALL STAGES W
ERE CLEARED!"
112Ø PRESET(21Ø,18Ø):PRINT#1,"Fin."
113Ø GOTO 113Ø
114Ø REM ●●●●●●● DATA
115Ø DATA AAAAAAAA5555555,AAAAAAAA555555
5,222222555555555,222222555555555
116Ø DATA 222222555555555,AAAAAAAA222222
2,AAAAAAAA2222222,AAAAAAAA2222222
117Ø DATA AAAAAAAA2222222,22222222222222
2,222222228888888,222222228888888
118Ø DATA 555555888888888,55555588888888
8,555555888888888,222222225555555
119Ø DATA 222222225555555,22222222555555
5,222222225555555,555555555555555,7
12ØØ DATA BBBBBBB8686EEEE,BBBBBBB6868EEE
E,BBBBBBB8686EE2E,BBBBBBB6868EE2E
121Ø DATA BBBBB868686EE2E,86868686868EE2
E,68686868686EEEE,EEEEEEEEEEEEEEE
122Ø DATA ECEECEECEECEECE,CCCCCCCCCCCCCC
C,2323232BBBB5555,3232323BBBB5555
123Ø DATA 2323232BBBB5555,3232323BBBB555
5,23232BBBBBB5555,BBBBBBBBBBB5555
124Ø DATA BBBBBBBBBBB5555,55555555555555
5,555555555555555,555555555555555,6
125Ø DATA 111111111111111,1111AAAAAAA111
1,118888818888811,118888818888811
126Ø DATA 118888811111111,1111AAAAAAA111
1,111111118888811,118888118888811
127Ø DATA 118888118888811,1111AAAAAAA111
1,111111111111111,111155555551111
128Ø DATA 112222222222211,11222222222222
1,112222222222211,111155555551111
129Ø DATA 111155555551111,11222221222222
1,112222212222211,111155555551111,6
13ØØ DATA 333333CCCCCCCCC,3333333333CCCC
C,333333555555555,AAAAAAAAA555555
131Ø DATA AAAAAAAAA555555,AAAAAA55555555
5,AAAAAA555555555,3333333333FFFFF
132Ø DATA 33333333FFFFFFF,AAA3333FFFFFFF
F,AAAA88888888888,AAAAAA888888888
133Ø DATA AAAAAF222222222,FFFFFFFFF22222
2,FFFFFFFFF222222,FFFFF8888888888
134Ø DATA FFFFF8888888888,22222222224444
4,222222222244444,222222222244444,1Ø
135Ø DATA 888888888AAAAAA,888888888AAAAA
A,888888885555555,888888885555555
136Ø DATA 222222222255555,22222222555555
5,AA8888888888555,AA8888888888888
137Ø DATA AAAAAAA88888888,AAAAAAA8888888
8,FFFFFFFFF222288,FFFFFFFFF222288
138Ø DATA AAAAAAA88522288,AAAAAAA8852228
8,555555555522222,555555552222222
139Ø DATA AAAAAAAAAAA8888,AAAAAAAAAAA888
8,AAAAAAAAAAA8888,AAAAAAAAAAA8888,1Ø
```

```
F,FC,FF,FF,6Ø,6Ø
66Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,FC,FE,Ø6,Ø3,Ø3,Ø3,FF,7
F,1F,7F,FF,Ø6,Ø6
67Ø '=SUN=
68Ø DATA Ø3,ØF,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7
F,7F,3F,1F,ØF,Ø3
69Ø DATA CØ,FØ,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF,FF,F
E,FE,FC,F8,FØ,CØ
```

売りますの買います

応募の方法と注意

●指定の応募用紙に必要事項をていねいに、はっきりと書き、必ず封書で"売ります買いますコーナー係"と明記してください。
●パソコン等は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。
●価格等の記載は誤解のないよう、はっきりと記入してください。
●通信販売等、営利を目的として、このコーナーは利用できません。
●ディスク版のソフトは、このコーナーに応募することはできません。また、取引内容が公序良俗に反するものは掲載できません。
●掲載は抽選とします。
●編集部では、掲載内容の取り消しや、お問い合わせには、いっさい応じられません。内容の確認、交渉は直接、当事者間で行なってください。
●このコーナーを利用しての取引はトラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部ではいっさいの責任を負いません。
●取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は"手渡し"もしくは郵便局の"代金引換郵便"、運送会社の"代金集金代行サービス"などをご利用することをおすすめします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

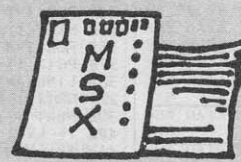
売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと〇で囲んでください。　①売ります　②買います　③交換します

●アスキー日本語ワープロMSX-Write(カートリッジ)を10,000円で売ります。連絡は往復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名　捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●パナソニックFS-A1を5000円、ソニーディスクドライブHDB20Wを1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒617 京都府向日市鶏冠井町上古5-76　菊田和朗
●火の鳥、ロマンシア、京都龍の寺殺人事件、ドラゴンクエストII、FMパナアミューズメントカートリッジを全部合わせて1万円で。連絡は往復はがきで。
〒669-13 兵庫県三田市武庫ヶ丘2-1-8　浜岡　宏
●R-TYPEを2000円、スーパーレイドック(説明書なし)を1500円で。連絡は往復はがきで。
〒465 名古屋市名東区神月町801　青木宏道
●MSX2、ROM版の三國志と蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンを合わせて1万円(送料込み)で。連絡は往復はがきで。
〒373 群馬県太田市細谷162-25　三浦直樹
●R-TYPE、激突ペナントレース2、ジーザス、MSX2版エルギーザの封印を各3000円(送料込み)で。
〒933 富山県高岡市美川町348　龍田了以
●ソニー24ドット漢字サーマルプリンタHBP-F1を2万円で。連絡は往復はがきで。
〒341 埼玉県三郷市戸ヶ崎1-61-4　吉田哲史
●ソニーHB-75(箱、付属品付き)を9800円で。連絡は往復はがきで。
〒272 千葉県市川市須和田2-28-7　堀田恭伸
●サンヨーMSX2+、PHC-70FDとパナソニックのプリンタFS-PW1を7万円で。連絡は往復はがきのみで。
〒811-01 福岡県粕屋郡新宮町下府178-2 碧山荘　松永達洋
●グラディウス2、パロディウスを各1500円、魔城伝説、スーパーレイドック、ウォーロイド、マクロスを各1000円で。すべて送料別。連絡は往復はがきで。
〒981-43 宮城県加美郡小野田町字原街道端7-3　佐藤　浩
●ブラザー漢字プリンタM-1024II P/X(ケーブル付き)を3万円で。連絡は往復はがきで。
〒426 静岡県藤枝市青葉町3-11-21　横山誠市
●コナミの魂斗羅を2000円、激突ペナントレースを1200円で。連絡は往復はがきで。
〒197 東京都福生市福生2220　兵頭　昌
●三菱ML-TS2(モデム、通信ソフト、第2水準漢字ROM内蔵)を2万円、ソニーPRN-C41(カラープロッタ)を1万円で。連絡は往復はがきで。
〒004 札幌市厚別区厚別中央1-7、14-30、316　樋田泰浩
●ソニーカラープリンタHBP-F1C(箱、説明書付き)を3万500円で。往復はがきで連絡を！
〒201 東京都狛江市岩戸北4-12-3 さつま荘201　上杉貢司
●信長の野望・全国版、三國志、ジンギスカン(すべてMSX2、ROM)をまとめて1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒559 大阪市住之江区新北島3-8-25-301　村井拓史
●サンヨーのMSX2+、PHC-70FD(箱、説明書、付属品付き)を2万9800円(送料込み)で。連絡は往復はがきで。
〒584 大阪府富田林市藤沢台1-3 303-107　穴田友伸
●ソニーのMSX2、HB-F1XDmk2(新品同様)とプロ野球FAN、スカイジャガーをセットで3万円で。連絡は往復はがきで。
〒635 奈良県大和高田市磯野137-26　上田　亮
●パナソニックFS-A1F(説明書、付属品付き)を2万1000円、アスキー日本語ワープロMSX-WriteII(箱、説明書付き)を1万円で。手渡し希望。連絡は往復はがきで。
〒649-21 和歌山県西牟婁郡上富田町朝来2553-5　山口教正
●パナソニックFS-A1F(説明書、付属品あり、箱なし)、ジョイパッ

ド、FMPAC、F1スピリット、ファミリーボクシング、沙羅曼陀、ゴーファーの野望を全部で2万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒446 愛知県安城市上条町弓的場12-4 林荘 馬淵広美

●パナソニックFS-A1FとFMPAC(箱なし)を2万5000円で。往復はがきで連絡を。
〒359 埼玉県所沢市北秋津186-10 藤丸法顕

●ソニーMSX2、HB-T7(モデム、通信ソフト内蔵、新品同様)を1万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒986-21 宮城県石巻市流留七勺9-1 市営2-28 杉山 潤

買います

●VRAM128KのMSX2とディスクドライブのセットか、ディスクドライブ内蔵のMSX2を2万円～2万5000円で。連絡は往復はがきで。
〒281 千葉県千葉市三角町26-3 養田昭広

●MSX2版の1942(なるべく説明書付き)を2000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。送料は当方が負担します。
〒311-34 茨城県東茨城郡小川町飯前247 内桶一郎

●パナソニックFS-A1WXを4万円前後で。希望の金額を往復はがきに書いて連絡してください。送料は負担します。
〒607 京都府京都市山科区東野八反畑1宿舎D-105 足利和彦

●プロ野球ファミリースタジアムを3000円～4000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒725-03 広島県豊田郡大崎町向山 杉浦直輝

●T&Eソフトのディーヴァ、アスラの血流を3000円～5000円ぐらいで。価格応相談。連絡は手紙で。
〒239 神奈川県横須賀市浦上台2-27-1136 沼田幸江

●激突ペナントレース2を3500円～4000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒518-04 三重県名張市桔梗が丘4-1-48 城本達也

●アウトラン(箱、説明書付き)を2000円で。連絡は往復はがきで。
〒470-12 愛知県豊田市畝部西町昆布池31-1 加納篤史

●めぞん一刻を1500円ぐらい、めぞん一刻完結篇、FMPACを各2000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒073-01 北海道砂川市西7条南22丁目1-4 菊池貴之

●アレスタを2500円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒920-03 石川県金沢市古府町南938-4 宮下直也

●パナソニックのマウスFS-JM1-Hを3000円ぐらいで。連絡は往復はがきで。
〒982 宮城県仙台市太白区八木山本町2-25-4 小高教良

●ドラゴンクエスト、ドラゴンクエストIIを各2000円、アメリカンサッカー、ファミクルパロディックを各1000円で。すべてマニュアルがあるものに限る。連絡は往復はがきで。
〒020 岩手県盛岡市南大通2-2-5 藤村 壮

●アルカノイドIIを2500円、バブルボブル、シャロムを各2000円、がんばれゴエモンを1500円で。連絡は往復はがきで。
〒651-12 神戸市北区広陵町6-81 福井敏博

●F1スピリット、ドラゴンスレイヤーIV(MSX版)を各1500円で。連絡は往復はがきで。
〒813-31 福岡県粕屋郡古賀町古賀538-5 水上 章

交換します

●あなたのウィザードリィ(MSX2、ROM、箱、説明書付き)を、私の信長の野望・全国版(MSX2、ROM、箱、説明書付き)と。連絡は往復はがきで。
〒020 岩手県紫波郡都南村津志田15-26-5 吉田 郁

●あなたのブラザーM1224P/Xを、私のソニーのプリンタHB-PF1Cと。連絡は往復はがきで。
〒019-05 秋田県平鹿郡十文字佐吉開90-7 神原朋裕

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。

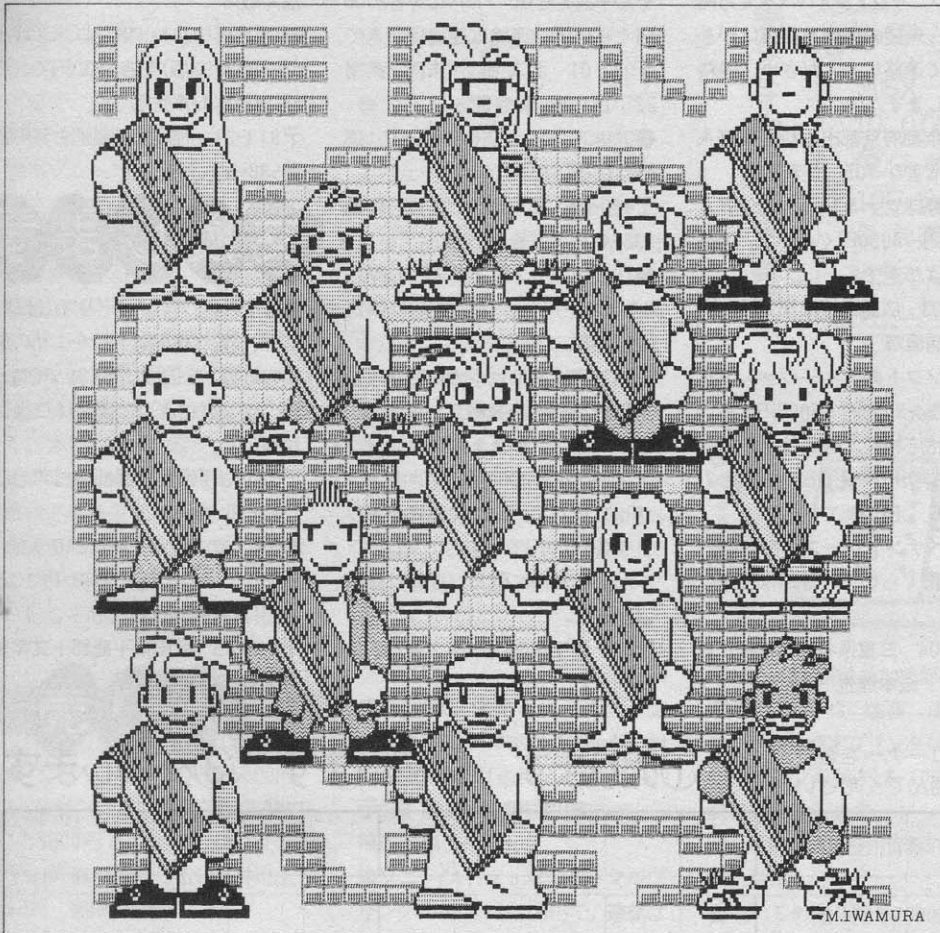
①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

キリトリ線

MSX400万台突破！　ということで、次号では、MSXの歩んできた歴史を踏まえ、いま一度、MSXをさまざまな角度から見直してみる。さらにMSXは今後、どう発展していくのかを考えてみよう。

STAFF

役職	氏名	
発行人	塚本慶一郎	
編集人・編集長	小島　文隆	
副編集長	金矢八十男	
編集スタッフ	宮川　隆	本田　文貴
	中村　優子	清水早百合
	高橋　敦子	田川　実
	菅沢美佐子	山下　信行
制作スタッフ	荒井　清和	小山　俊介
	成谷実穂子	福田　純子
校正	唐木　緑	
編集協力	上野　利幸	土方　幸和
	千倉　真理	山田　裕司
	小栗　恭也	林　英明
	小林　仁	木村早知子
	吉田　孝広	吉田　哲馬
	森岡　憲一	鈴木　義人
	大庭　聖子	泉　和子
	東谷　保幸	栗原　和子
制作協力	三輪　悦子	スタジオB4
	CYGNUS	渡辺　葉子
	下田佳代子	樋口　陽子
	井沢　利昭	辻　秀和
	長峯　健	古川　誠之
	中島　秀之	
アメリカ在住	トム・ランドルフ	
フォトグラフ	水科　人士	八木澤芳彦
イラスト	佐久間良一	桜　玉吉
	桜沢エリカ	宮嶋美奈子
	城戸　房子	岩村　実樹
	なかのたかし	水口　幸広
	望月　明	今井　美保
	ボビーn	石井　裕子
	及川　達郎	池上　明子

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

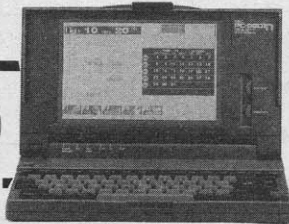
4月号は3月8日発売！　予価550円

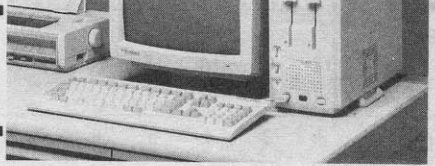
おたよりのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「OOO」係

1059003

アスキー読者アンケート1990

株式会社アスキーでは、誌面の充実を図るため、アスキー読者アンケートを毎年実施いたしております。今回、アスキー読者アンケート(MSXマガジン、ASCII、LOGIN、EYE・COM、ファミコン通信、UNIXマガジンの6誌で実施。複数誌の回答も可。)を回答していただいた方全員の中から、抽選で8名の方に以下の商品のモニターをしていただきます。なお、このアンケートはコンピュータで統計処理にのみ利用いたしますので、個人にご迷惑をおかけすることは決してございません。記入方法をよくお読みになってどうぞご協力下さい。

■ご記入方法：質問項目のページをよく読んで、裏面のアンケート回答用紙にお答え下さい。選択肢のあるものは該当する番号に○印をお付け下さい。選択肢のない設問や「その他」へのご記入はなるべく具体的にお願いします。お手数ですが、回答用紙のみを切り取って、封書にてご返送下さい。

■宛先：〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー　マーケティング本部企画調査　読者アンケートM係

■締切：3月20日(火)当日消印有効。なお、モニター商品当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

⑦⓪ ⑦①	ご自宅の住所	〒　－ 都道 府県 Tel.　－　－	お名前	フリガナ
⑦②⑦③⑦④	性別 1. 男 2. 女	生年月日　西暦でご記入ください。 19　年　月　日　／　年令　才	勤務先 学校名 学部・学年	
⑦⑤ ⑦⑥	業種	(ひとつだけ○を付けて下さい) 1.農林漁業　2.金融・証券・保健　3.食品・繊維・化学 4.金属・石油・石炭・鉄鋼・非鉄金属　5.電気・機械・金属製品製造 6.コンピュータ関連　7.建設・印刷・輸送機械・その他製造 8.商社・卸業　9.小売業　10.マスコミ　11.通信・情報サービス 12.電気・ガス・水道　13.運輸・その他サービス　14.医療 15.教育　16.官公庁　17.学生　18.その他　19.無職	職種	(ひとつだけ○を付けて下さい) 1.労務・技術職　2.営業・販売職 3.コンピュータ関連技術・専門職 4.コンピュータ関連以外の技術・専門職　5.事務職 6.管理職　7.自営　8.パート・アルバイト　9.主婦専業　10.小学生 11.中学生　12.高校生　13.短大・専門学校生・予備校生 14.大学・大学院生　15.その他　16.無職　⑦⑦ ⑦⑧
	モニター希望商品名			

アスキー読者アンケート1990　回答用紙

Q1	1　2　3　4　5→Q4へ	⑥
Q2	(1) [　] ⑦ + (2) [　] ⑧ + (3) [　] ⑨ + (4) [　] ⑩ =10割	
Q3	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14 15 (　　　)	⑪ ⑫
Q4	1　2	⑬
Q5	1→Q6へ　2→Q20へ	⑭
Q6	1　2　3　4　5　6　7　8　9 10 (　　　)	⑮
Q7	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11 (　　　) 12	⑯
Q8	メーカー　　機種名 (例) 日本電気　　PC-9801 RX21 ⑰~㉒	
Q9	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17　18　19 20 (　　　) 21	㉓ ㉔ ㉕
Q10	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13 14 (　　　)	㉖ ㉗
Q11	1　2	㉘
Q12	1　2　3　4　5　6　7　8	㉙
Q13		
Q14	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15 16 (　　　)	㉚ ㉛
Q15		
Q16	1　2　3　4	㉜
Q17	1　2 → Q18へ　3　4 → Q19へ	㉝
Q18	メーカー　　機種名 ㉞~㊴	
Q19	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17　18　19 20 (　　　)	㊵ ㊶

Q5で"2"と答えた方のみお答え下さい。

Q20	1　2　3　4	㊷

ここからは全員がお答え下さい。

Q21	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17 18 (　　　)	㊸ ㊹
Q22	1　2　3　4　5　6 7 (　　　)	㊺
Q23	1→Q24へ　2→Q25へ	㊻
Q24	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17　18　19　20 21　22　23　24　25 26 (　　　)	㊼ ㊽ ㊾
Q25	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12 (　　　)	㊿
Q26	1　2　3	51
Q27	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17 18 (　　　)	52 53
Q28	① 1　2　3 ② 1　2　3 ③ 1　2　3 ④ 1　2　3 ⑤ 1　2　3 ⑥ 1　2　3 ⑦ 1　2　3	54 55 56 57 58 59 60
Q29	1　2　3　4　5	61
Q30	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13	62 63
Q31	1　2　3	64
Q32	1　2	65
Q33	1　2　3　4　5　6 7 (　　　)	66
Q34	1　2　3　4　5	67
Q35	1　2　3　4　5　6　7　8　9　10 11　12　13　14　15　16　17	68 69

ご協力ありがとうございました。

ご記入は回答用紙にお願いします。

Q1　あなたは現在パソコンをどの程度お使いですか。学校や勤務先で使用されている方は、それも含めてお答え下さい。(○は1つだけ)
1. ほとんど毎日
2. 週に2～3回
3. 月に1～4回
4. 月に1回未満
5. 現在使っていない→Q4へ

Q2　パソコンはどのような目的にお使いですか。全体を10割としてそれぞれの割合をご記入下さい。(勤務先、学校での使用も含みます)
(1) 仕事　[　]割
(2) 学業　[　]割
(3) 趣味、遊び　[　]割
(4) その他　[　]割
→合計10割

Q3　現在パソコンをどのような用途にお使いですか。(○はいくつでも)
1. ワープロ
2. ゲーム
3. データベース
4. 表計算、作表
5. パソコン通信
6. コンピュータ・グラフィックス
7. コンピュータ・ミュージック
8. プログラムリストの入力
9. プログラムを自分で作成する
10. コンピュータによる学習(CAI)
11. 技術計算
12. CAD
13. テロップやデジタイズなどのビデオ編集
14. パソコン自体の学習
15. その他(具体的にご記入ください)

Q4　勤務先、学校などにあなたが使えるパソコンはありますか。
1. ある　2. ない

Q5　個人で所有しているパソコン(ファミコン等ゲーム専用機を除く)がありますか。
1. ある→Q6へ
2. ない→Q20へ

Q6　そのパソコンはどこでお買いになりましたか。(○はいくつでも)
1. パソコンショップ
2. 一般家電店
3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ(大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー
6. メーカーのショールーム
7. 事務機器のディーラー
8. 生協、農協
9. 友人、知人
10. その他(具体的にご記入ください)

Q7　パソコンをお買いになる時に参考にされたものは何ですか。(○はいくつでも)
1. パソコン誌の記事
2. パソコン誌の広告
3. パソコン誌以外の雑誌
4. パソコン関連書籍
5. 新聞
6. テレビ、ラジオ
7. カタログ
8. 家族や友人、知人の意見
9. 店員の意見
10. 勤務先や学校で実際に使って
11. その他(具体的にご記入ください)
12. 参考にしたものはなかった

Q8　お持ちのパソコン(ファミコン等ゲーム専用機を除く)のメーカー名、機種名をお知らせ下さい。2台以上お持ちの方は、主にお使いの1機種についてお答えください。

Q9　あなたがお持ちのパソコンの周辺機器を、本体に内蔵されているものも含めて以下の中からお選び下さい。(○はいくつでも)
1. フロッピーディスクドライブ
2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ
4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ
6. プリンタ
7. カラープリンタ
8. プロッタ
9. モデム
10. 音響カプラ
11. データレコーダ
12. ジョイスティック
13. マウス
14. イメージスキャナ
15. MIDI対応の電子楽器
16. MIDIやビデオ用インターフェースボード
17. 拡張RAMボード
18. ファクシミリアダプタ
19. CD-ROMドライブ
20. その他(ご記入ください)
21. 持っていない

Q10　あなたは普段ソフトウェアをどこで購入されますか。(○はいくつでも)
1. パソコンショップ
2. 一般家電店
3. 家電量販店
4. ディスカウントショップ(大型カメラ店等を含む)
5. デパート、スーパー
6. ソフトハウス
7. ハードメーカーのショールーム
8. 事務機器ディーラー
9. 自動販売機
10. 書店、文具店
11. 生協、農協
12. 友人、知人
13. パソコン通信でダウンロード(有料のもののみ)
14. その他(ご記入ください)

Q11　通信販売でソフトウェアを購入したことがありますか。
1. ある
2. ない

Q12　1ヵ月平均でソフトに費やす金額はいくら位ですか。(○は1つだけ)
1. ほとんど使わない
2. 1千円未満
3. 1千円～3千円未満
4. 3千円～5千円未満
5. 5千円～1万円未満
6. 1万円～2万円未満
7. 2万円～3万円未満
8. 3万円以上

Q13　現在、あなたがお持ちのパソコンソフトの中で、最も気に入っているものは何ですか。そのソフト名をひとつだけお書き下さい。(ファミコンのソフトを除く)

Q14　今後、どのような種類のソフトが欲しいですか。(○はいくつでも)
1. ゲーム
2. ワープロ
3. エディタ
4. DTP
5. データベース
6. グラフ作成
7. 表計算(統合型を含まない)
8. 学習、教育(CAI)
9. 統合型(表計算とグラフ作成機能の統合型など)
10. 通信
11. OS
12. グラフィックス
13. CAD
14. 音楽
15. ユーティリティ(ツール、アドインソフトなど)
16. その他(ご記入ください)

Q15　あなたが、今最も欲しいと思っているパソコンソフトをひとつだけお書きください。

Q16　あなたにとって家庭にパソコンは必要ですか。(○は1つだけ)
1. 自宅にパソコンは必要である
2. 自宅にパソコンがあった方がよい
3. 自宅にパソコンはあまり必要ない
4. 自宅にパソコンはまったく必要ない

Q17　今後、パソコンを個人で購入する予定がありますか。(○は1つだけ)
1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい　→Q18へ
3. 欲しくない
4. わからない　→Q19へ

Q18　購入を予定している、あるいは欲しいパソコンのメーカー名、機種名をひとつだけお書き下さい。

Q19　今後、欲しいとお考えの周辺機器は何ですか。(○はいくつでも)
1. フロッピーディスクドライブ
2. ハードディスクドライブ
3. 専用カラーディスプレイ
4. 専用モノクロディスプレイ
5. RGB対応型テレビ
6. プリンタ
7. カラープリンタ
8. プロッタ
9. モデム
10. 音響カプラ
11. データレコーダ
12. ジョイスティック
13. マウス
14. イメージスキャナ
15. MIDI対応の電子楽器
16. MIDIやビデオ用インターフェースボード
17. 拡張RAMボード
18. ファクシミリアダプタ
19. CD-ROMドライブ
20. その他(ご記入ください)

Q20　(Q5で「2.ない」と答えた方のみ)ご自分のパソコンを欲しいと思いますか。(○は1つだけ)
1. 買う予定がある
2. 買う予定はないが、欲しい
3. 欲しくない
4. わからない

★全員の方にお聞きします。

Q21　あなたの趣味は何ですか。
(○はいくつでも)
1. 読書（マンガを除く）
2. 音楽鑑賞
3. 映画、演劇鑑賞
4. パソコン
5. スポーツをする
6. スポーツ観戦
7. ドライブ、ツーリング
8. 釣り
9. 楽器演奏
10. アマチュア無線
11. ファミコン
12. 旅行
13. オーディオ、ビデオ
14. カード、切手等の収集
15. プラモデル、ラジコン
16. 写真撮影
17. 工作、日曜大工
18. その他（具体的にご記入ください）

Q22　ご購読の新聞は何ですか。
(○はいくつでも)
1. 朝日新聞
2. 毎日新聞
3. 読売新聞
4. 産経新聞
5. 日本経済新聞
6. 日経産業新聞
7. その他（ご記入ください）

Q23　本誌以外によくお読みになるパソコン誌はありますか。
1. ある→Q24へ　　2. ない→Q25へ

Q24　本誌以外でよくお読みになるパソコン誌をお知らせ下さい。(○はいくつでも)
1. MSX　FAN
2. マイコンBASICマガジン
3. コンプティーク
4. テクノポリス
5. POPCOM
6. I／O
7. マイコン
8. ASAHIパソコン
9. トランジスタ技術
10. 日経パソコン
11. Oh!　PC
12. The　BASIC
13. THE COMPUTER
14. パソコン通信
15. Oh!　X
16. Oh!　FM
17. PCマガジン
18. LOGIN
19. ASCII
20. NETWORKERマガジン
21. UNIXマガジン
22. ファミコン通信
23. EYE·COM
24. HyperLib
25. Mac　Power
26. その他（ご記入ください）

Q25　パソコンのハードやソフトウェア等を購入しようとするとき参考にするものは何ですか。
(○はいくつでも)
1. パソコン誌の記事
2. パソコン誌の広告
3. パソコン誌以外の雑誌
4. パソコン関連書籍
5. 新聞
6. テレビ、ラジオ
7. カタログ
8. 展示会、ショウ
9. パソコン通信
10. 家族や友人、知人
11. 販売店の店頭、店員
12. その他（具体的にご記入ください）

Q26　本誌の購入頻度はどの位ですか。
(○は1つだけ)
1. ほとんど毎号
2. 時々
3. 初めて

Q27　パソコン誌の中からなぜ本誌をお選びになったのですか。(○はいくつでも)
1. ソフトに関する記事が多いので
2. ハードに関する記事が多いので
3. すぐに役立つ記事が多いので
4. プログラムリストが充実しているので
5. 内容のレベルが自分に合っているので
6. 内容が丁寧でわかりやすいので
7. 価格が手頃なので
8. 広告による情報量が豊富なので
9. 情報が早いので
10. 情報の信頼性が高いので
11. 他誌では得られない情報が多いので
12. 株式会社アスキーが出版している雑誌だから
13. MSXパソコンの専門誌だから
14. 人に勧められて
15. 表紙、レイアウト、デザイン等が気に入ったので
16. 興味のある記事があったので
17. 何となく
18. その他（具体的にご記入ください）

Q28　次のそれぞれの項目について、あてはまるものをお選び下さい。(○はそれぞれについてひとつずつ)

①本誌の価格
1.安い　2.ふつう　3.高い

②記事の内容
1.面白い　2.ふつう　3.つまらない

③記事の量
1.多い　2.ふつう　3.少ない

④広告の量
1.多すぎる　2.ちょうどよい
3.少なすぎる

⑤内容のむずかしさ
1.難しすぎる　2.ちょうど良い
3.簡単すぎる

⑥表紙について
1.好き　2.どちらともいえない　3.嫌い

⑦プログラムリストの量
1.多すぎる　2.ちょうど良い
3.少なすぎる

Q29　それでは、本誌全体についてどの程度満足していますか。(○は1つだけ)
1. 非常に満足
2. まあ満足
3. どちらともいえない
4. やや不満
5. 非常に不満

Q30　本誌に対する今後のご要望をお聞かせ下さい。(○はいくつでも)
1. パソコン本体に関する記事を増やして欲しい
2. 周辺機器に関する記事を増やして欲しい
3. ゲームソフトの記事を増やして欲しい
4. ゲーム以外のソフトの記事を増やして欲しい
5. プログラミング言語、OSの記事を増やして欲しい
6. プログラムリストを増やして欲しい
7. パソコン関連の最新ニュースを増やして欲しい
8. 読者のお便りコーナーを増やして欲しい
9. 読者からの質問コーナーを増やして欲しい
10. ソフトウェアのランキングを増やして欲しい
11. インタビュー記事を増やして欲しい
12. 別冊の付録を増やして欲しい
13. 少し高くなってもフロッピーディスクの付録をつけて欲しい

Q31　本誌に掲載されている広告は、どの程度ご覧になりますか。(○は1つだけ)
1. ほとんど目を通す
2. 関心のあるところだけ見る
3. あまり見ない

Q32　本誌の広告を見て、資料を請求したことがありますか。
1. ある　　2. ない

Q33　本誌にどのような広告を載せてもらいたいですか。(○はいくつでも)
1. ゲーム、ホビー関連のソフトウェア
2. ビジネスソフトウエア
3. パソコン本体
4. 周辺機器
5. パソコン関連書籍
6. パソコンショップ
7. その他（具体的にご記入ください）

Q34　あなたはパソコン通信サービスをご存じですか。(○は1つだけ)
1. 実際に加入している
2. 加入していないが、よく知っている
3. どのようなものか、多少は知っている
4. 名前ぐらいは聞いたことがある
5. まったく知らない

以下、株式会社アスキーについておうかがいします。

Q35　以下の項目から株式会社アスキーにあてはまるイメージをお選び下さい。該当する項目が無い場合は結構です。(○はいくつでも)
1. 安定性がある
2. 将来性がある
3. 伝統がある
4. 時流にのっている
5. 親しみやすい
6. 就職してみたい会社である
7. 広告、宣伝がうまい
8. 常に業界をリードしている
9. 清潔なイメージを持つ
10. 近代的な感じがする
11. 製品、サービスの品質が高い
12. ニーズにあった製品、サービスを提供している
13. 技術サポートやアフターサービスが優れている。
14. 製品、サービスの価格対性能比（コストパフォーマンス）が優れている
15. 技術、開発力が優れている
16. 幅広いジャンルの製品、サービスを提供している
17. 販売網が充実している

これで終了です。ありがとうございました。

MSX2/MSX2+用 統合化ソフト
HALNOTE
便利がおいしいGCALCセット。
表計算が自由自在。
どんなグラフも思いのまま。
GCALCは、栄養満点の
MSX2/MSX2+のご馳走だ。
●GCALC(ジーカルク)セット
(HALNOTEカートリッジ、GCALC)
……HNS-200・19,800円
●HALNOTE基本3点セット
(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
図形プロセッサ)……HNS-100・29,800円
●GCALC (ジーカルク)・・HNS-104・14,800円
●GCARD (ジーカード)・・HNS-103・12,800円
●Gterm (ジーターム)・・HNS-101・10,000円
●代筆プロセッサ〝直子の代筆〟
……HNS-102・ 8,800円
●HALNOTEポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円
※価格には、消費税は含まれておりません。
写真が、イラストが、
簡単に画像に取り込める。
ハンディスキャナ -MSX2
●ハンディスキャナ
スキャナ本体
HALSCANカートリッジ
付属ソフト(グラフィックエディター含む)
ACアダプタ
HIS-60・24,800円(税別)
★ご注意
新発売のGCALCセットは表計算専用のもので、他のHALNOTEアプリケーションソフトの併用は、できません。
※MSXはアスキーの商標です。
株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン
3
平成2年3月1日発行 第8巻 第3号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4505（編集部）
特別定価550円（本体534円）
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-03